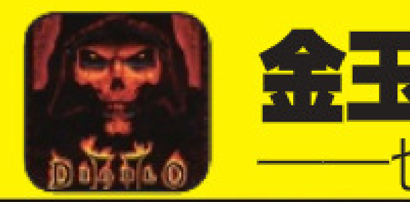

金玉其外
——也谈游戏包装的艺术


倒塔潜力股
——解读召唤师的定位

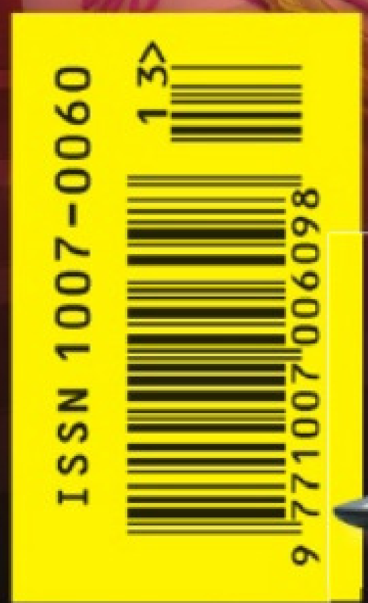
05月上
本期特惠价
¥7.00


www.popsoft.com.cn　2010年 旬刊 总第330期


大众软件®



电 脑 应 用 与 娱 乐 的 第 一 选 择


ISSN 1007-0060



本期重磅专题：
知识英雄时代远去——纪念王江民

新品初评：微星Clarkdale平台主板/宏碁i5笔记本电脑/汉王Wi-Fi电纸书/三星环保液晶显示器
网络时代：就业难时代的网络新三百六十行
实用软件：视频播放软件新特性深入挖掘
硬件评析：诸神之战——GTX470/480袭来
评游析道：谈《拿破仑——全面战争》系统设计的进化
在线争锋：一将功成万骨枯/阿尔萨斯的泪与陨
攻城略地：潜行者——普里皮亚季的召唤


本期强档攻略
异形大战铁血战士



形象代言人 范冰冰
Bai du 百度
万王之王3
百度一下



2010年度
大众软件读者调查活动
即将启动
15年来，《大众软件》以读者需求为准则，致力于电脑应用与娱乐知识的普及传播事业，促进了中国IT产业及电脑娱乐产业的蓬勃发展。
8年来，每年一度的《大众软件》读者调查活动，广泛了解读者对中国IT产业及电脑娱乐产业的最直接需求。
2010年度《大众软件》读者调查活动，再次欢迎您的参与！
将您对中国IT产业及电脑娱乐产业的看法告诉我们，让我们一起将《大众软件》办得更好！
丰厚的奖品等待您！
敬请关注
2010年度《大众软件》读者调查活动
读者调查
大众软件2010年度

混沌未分天地乱
茫茫渺渺无人见
魔道大战数千载
九州轮回笑傲仙



2010年度网页大作《傲仙》

4月22日
火爆上线

详情请登陆 WWW.GAMEYY.COM



CONTENTS
本期目录

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
朱良杰 赵绮也 白云龙 韩大治 朱飞
专题记者 汪铁 李刚 张帆
本期责编 白云龙
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电　　话 010-88135604 / 88135623
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-1003
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 肖婷婷
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂

刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2010年05月01日
定　　价 人民币 10.00元

责编手记

在制作本期杂志时，街边的树发芽了，气温渐渐回升，空气中增添了些春天的味道，令人心神格外愉悦。天气好了，众编辑也格外活跃，本期没有一人拖稿，就算是那期期没准的冰河呀——周一也早早地来到了编辑部，在午休前便基本完成了任务。就在我写下这段文字时，他正对着自己那台噪声轰鸣的工作机，操作着WoW里那看貌似盗贼的圣骑士给Suki送药水。相比他上期直到凌晨才把稿子交给美编，这次真是悠闲了许多。也许有人会问：“小白你为何每次都说冰河呢？”答曰：“他人缘好呗！而且他常备USB数据线，极大地方便了我向掌机拷贝数据，以至我每次看见掌机都会联想到他，这也是一种‘后遗症’吧……”

冰河确实是良师益友，但这里不得不提一下，他在游戏方面的视野非常有限，甚至逐渐退步。比如他除了WoW之外基本不玩任何游戏，回想我刚来编辑部时，冰河还会端着冲锋枪和大家一起“喂僵尸”，无奈如今他已从曾经的“两栖动物”（单机+网游），完全退化成了水产（只玩网游），对此我们表示无能为力，只能深表遗憾了。相比之下，生铁大哥就是他学习的好榜样，最近在他的带动下，我们几个小编玩上了一款掌机上的排球游戏。虽然一开始我并不看好这款游戏，但经过生铁大哥的指导，我慢慢地发现了它的乐趣，至今仍乐在其中。

最后，本期“硬件评析”栏目中有NVIDIA Geforce GTX 480/470的性能解析，硬件爱好者不要错过喔！对了，细心的读者一定发现，“魔之左手”已经回来了，这次的顶级显卡评测就由他本人亲自操刀完成，希望大家喜欢。另外，他在读编栏目中有段自白，欢迎不认识他的读者们前去围观。

本期责编　小白

大众礼物

读者回函卡幸运读者获奖名单

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
陕西	杨俊浩	重庆	王浩
江苏	龙仲元	山西	陈伟
山东	宋月晓	辽宁	于鹏
河南	皇甫浩然	山东	王森
湖北	王昊天	贵州	方建明
山西	冯霄阴	浙江	叶泽群
湖北	李文	北京	邹洁
上海	朱圣杰	辽宁	王威
甘肃	王宏亮	广西	姜子皓
广东	田智坚	陕西	尹喆



▲奖品为《游戏剧场小说版》一本



漫步者 C200 音箱 细致入微

■晶合实验室 魔之左手

作为新一代的漫步者主力2.0音箱，C200的体量又一次给小编留下了深刻的印象，而使其如此庞大的原因，就是它采用的6.5英寸（166mm）25W扬声器单元。我们知道扬声器越庞大，振动空气的能力就越强，其低音效果就越是震撼，但大尺寸会带来响应速度的迟缓，有可能影响到播放的准确性，也就是出现失真。

由于采用了独立功放，因此



C200音箱的两个箱体可以说是完全对称的，箱体尺寸达到了196mm×320mm×267mm。打开外罩可以看到下部非常显眼的巨大扬声器单元，上部则是1英寸（25mm）丝绢振膜高音扬声器，做工相当精细，另外还可以看到侧面厚达15mm的箱体材料。由于功放被独立出来，因此箱体的背部都比较简洁，只有倒相孔和其下方的音频线输入接口。

C200的独立功放集成了原本主箱体的控制功能，带有电源开关和高低音调节功能，支持双路音频输入，支持红外线遥控器和耳机输出，可立放也可横置，较长的连线让它可以远离箱体置于用户更方便操作的位置。功放面板上的旋钮和按键都比较大，易于操控。功放系统中采用ST公司TDA7379功率放大芯片和NE5532运算放大器芯片，配置了专为音频设计的大功率开关电源。可提供更为充足饱满的功率，而且提高了电源转换的效率，同时还支持100V～240V宽电压输入。



C200采用超薄红外遥控器，提供了静音、电源开关、音量调节、高低音调节、两路输入切换等控制。遥控器上有两组音量调节按键，因为这是用户使用最为频繁，最有可能损坏的，漫步者索性直接提供了一组备份。

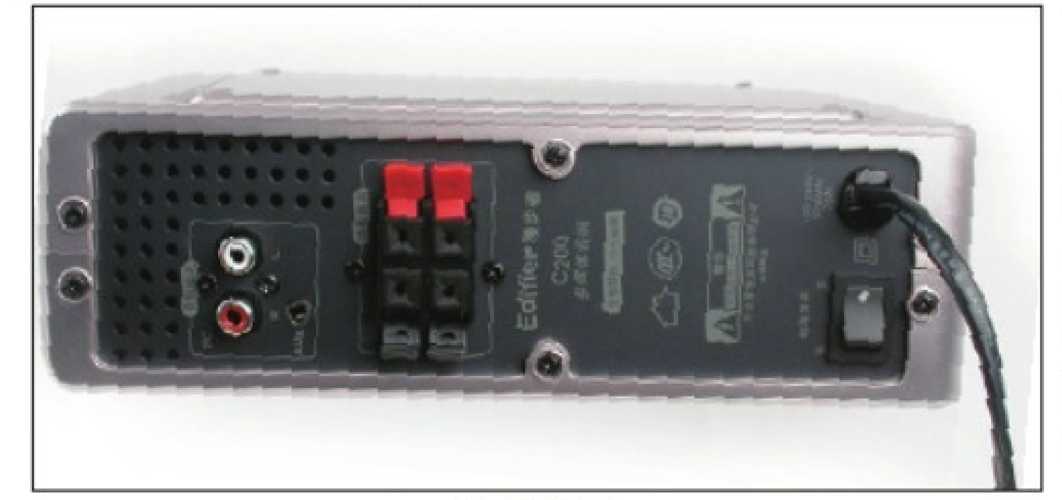


超薄红外遥控器

为了解决大口径扬声器的失真问题，漫步者采用了E.I.D.C.技术，从功放末端检测失真度参数，采用单片微型中央处理器（MCU）和程序优化算法进行计算，对放大器增益进行智能控制，实现了对不同音源的高、低电平输入的兼容，保证声音的低失真度。E.I.D.C.技术在保证连续良好听感的同时，还可以保护音响系统和用户的听力。

在大口径扬声器加独立功放和E.I.D.C.等技术的配合下，C200能给我们带来怎样的听觉感受呢？小编进行了简单的试听。

虽然采用了6.5英寸的大口径扬声器，但即使将低音调到最高档，C200也没有给出那种让地板震颤的低音表现，仅仅足够振动用户的耳膜，还达不到让心脏一起颤动的程度。不过它的低音部分却有着非常不错的分辨率，在各种音视频中可清晰地分辨各种低音乐器及低音音效。在中高音方面，C200的表现也相当出色，中音相当饱满清晰，细听甚至能发觉一些歌手嗓音的瑕疵，在高音部分则表现得相当圆润又足够激扬。这款产品在设计中的人性化也表现得相当突出，例如开启时声音采用了渐强方式，接入耳机后，耳机音量要明显小于音箱音量，这些设计都是对用户听力健康的有效保护。

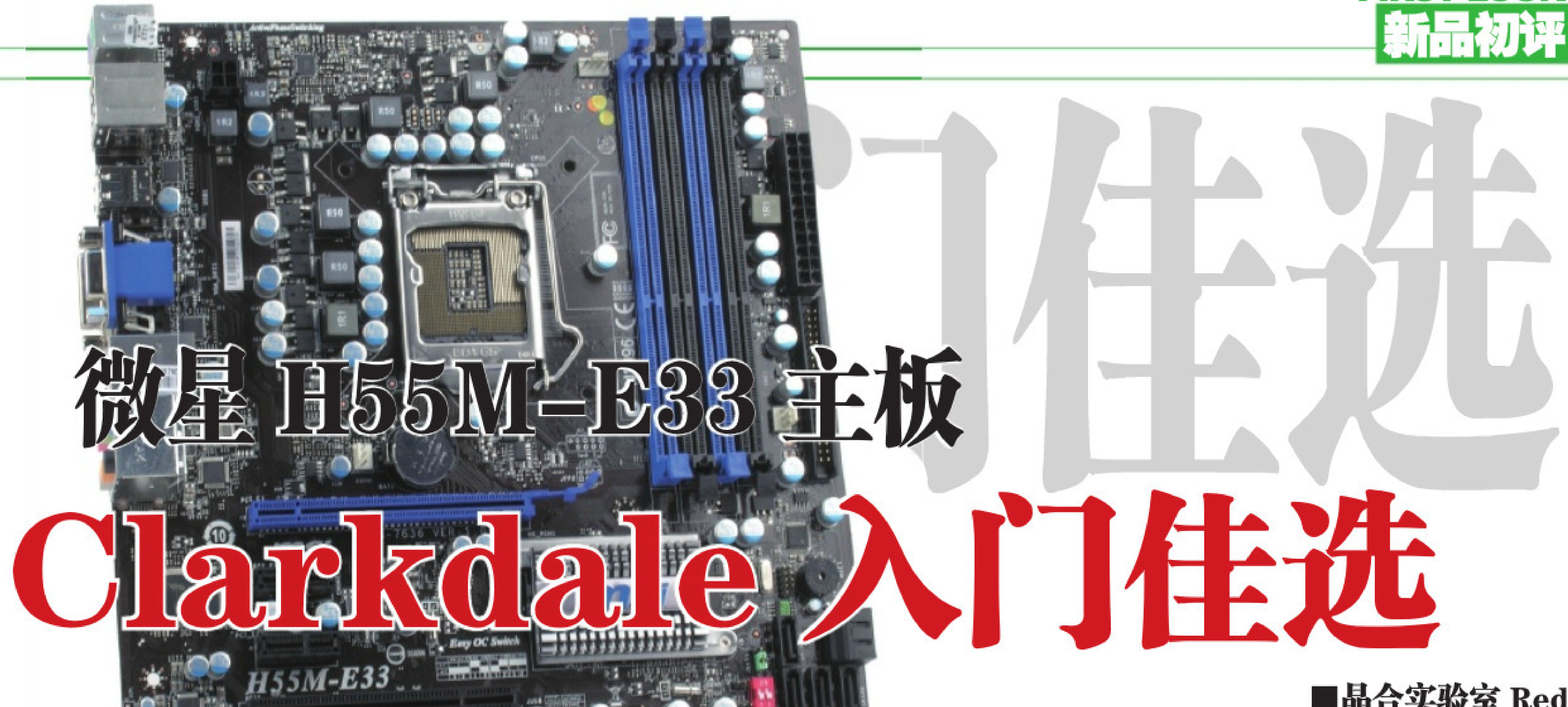


功放单元

漫步者C200没有追求超重低音的表现，而是将重点放在提供足够表现力同时得到更好的分辨能力，小编认为这非常适合目前主流的多媒体应用。另外其设计上也较多地照顾到了电脑用户的使用习惯，安装操控使用都很便捷。不过它显得有些过于偏重普通电脑用户，对有足够的听音空间和优秀的播放器材，更喜欢震撼现场感和超重摇滚的朋友，C200就不完全适合要求了。

炫目度：★★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★

厂商：漫步者
上市状态：已上市
售价：780元
附件：独立功放、遥控器、音频线
咨询电话：800-810-5526
推荐：对重音要求不高的电脑多媒体用户

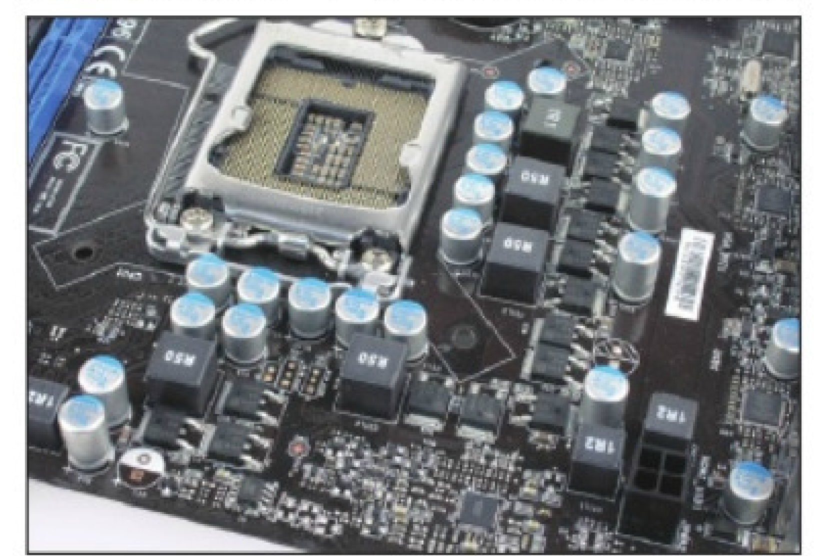


微星H55M-E33主板 Clarkdale入门佳选

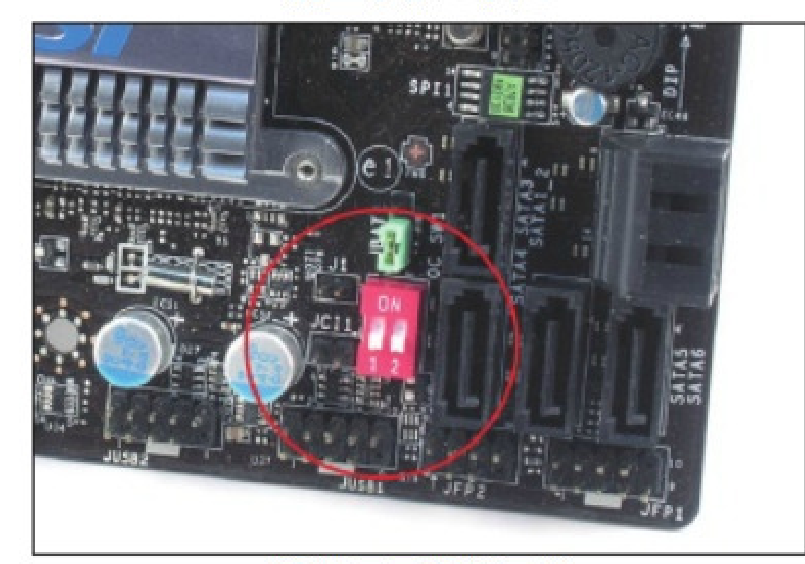
■晶合实验室 Red

微星H55M-E33性能测试		
测试项目	设置	成绩
PCMark Vantage	默认设置	7116
3DMark Vantage	E模式	E5453
CINEBENCH R10	单核心	3786
	多核心	8440
SiSoftware Sandra	内存延迟	122ns
	内存带宽	14.2GB/S
wPrime（32M）	单线程	33.899秒
	四线程	14.292秒
生化危机5	1024×768/最低	22.3fps

在2009年，处理器市场上风光无限的无疑是英特尔Nehalem架构的酷睿i7了，但因为价格昂贵，i7处理器与X58芯片组这种顶级配置注定只属于少数人。2009年下半年我们又迎来了LGA 1156接口的i5/i7处理器，之搭配的是P55/P57芯片组，中高端玩家升级配置时有了更多选择。步入2010年，英特尔发布了代号Clarkdale的一系列32nm工艺处理器，集成了"GMA HD"显示核心，搭配H55/H57芯片组，平台价格更易被普通消费者接受。



主板采用4+1相供电，其中1相专为处理器集成的显示核心供电



提供了易超频开关



主板I/O接口

微星本次送测的型号为H55M-E33，是其不久前推出的一款针对入门级市场，基于英特尔H55芯片组的主板产品，它采用全固态电容和封闭式电感，做工精良。主板支持LGA 1156接口处理器，板型为Micro ATX，集成Realtek ALC889 7.1声道音效芯片，Realtek 8111DL千兆网卡。H55M-E3在扩展与接口方面较为齐全，支持双通道DDR3 2133(OC)/2000(OC)/1600(OC)/1333/1066规格内存，最大容量16GB，另提供1条PCI-E×16，2条PCI-E×1插槽，6个SATA2及1个IDE接口，其中的2个SATA接口为卧式设计，可适合各类机箱，方便安置连接线。英特尔H55芯片组没有原生支持HDMI和DVI输出，H55M-E33通过采用PARADE的PS8101 HDMI/DVI开关芯片实现，支持VGA+DVI+HDMI接口。

出于成本考虑，这款产品并没有采用微星DrMOS技术，而是传统的4+1相供电，每相配备上行1颗及下行2颗MOSFET，供电上和英特尔公版设计一致。通过uP6206 PWM控制芯片，主板还可支持微星APS节能技术，能自动依据处理器负载调节供电电流及相数，同时微星的M-Flash、易超频等技术也得到应用。

我们使用Core i5 661、KINGMAX DDR3 1600内存（2GB×2）、希捷Barracuda XT 2TB硬盘与之组成测试平台。测试软件包括PCMark Vantage、3DMark Vantage、wPrime、CINEBENCH R10、SiSoftware Sandra等，游戏使用《生化危机5》。从测试结果看，使用H55M-E33组建的平台性能良好，测试结果令人满意。我们还用易超频开关使处理器超频20%，并完成了wPrime的1024M稳定性测试，这时处理器与主板的供电部分温度上升并不明显，能保证长期使用。





微星H55M-E33不仅可与Clarkdale处理器搭配，也可取代价格更高的P55芯片组主板，与Lynnfield处理器搭配（如i5 750）。虽然H55芯片组缺失了磁盘阵列与显卡交火功能，但对于追求平台性价比的用户来说，它们是可以忽略的。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★★

厂商：微星（MSI）
上市状态：已上市
售价：699元
附件：驱动光盘/数据线/说明书等
咨询电话：010-51905790
推荐：追求性价比的装机用户



宏碁 Aspire 4740G 笔记本电脑

一颗“i5”的心脏

■晶合实验室 Red

2009年宏碁曾推出过以性价比著称的4736G，均衡的配置和经典的“宝石”设计给我们留下了较好的印象。2010，英特尔发布了全新移动平台，处理器全面升级为Nehalem架构的酷睿i3/i5/i7。宏碁适时推出了4736G的“升级版”4740G，它采用和4736G相同的模具和外观，外壳依旧是工程塑料，高亮处理过的深蓝色顶盖配以圆润边角过渡，沉稳耐看。整机尺寸342mm×239mm×38.6mm，重约2.3kg，与目前多数14英寸产品相当。4740G采用14英寸、1366×768分辨率的LED背光屏幕，亮度200流明，实际使用可视角度较好，转轴的最大开合角度约为140°。

主要配件的升级是这款电脑的亮点，我们本次测试的样品型号为4740G-432G32Mn，它配备了英特尔酷睿i5 430M处理器、H55M芯片组，尔必达单条2GB DDR3 1066内存、NVIDIA GeForce 310M显卡，日立320GB 5400r/min硬盘。其中处理器的性能同上代产品相比提升明显，在Nehalem架构的推动下，双核心四线程的酷睿i5 430M在性能上已与桌面处理器酷睿2 E6700相当；与英特尔上代移动平台的中高端型号P8700相比，酷睿i5 430M也有了一定程度的提升。最重要的是，32nm制造工艺降低了处理器功耗与发热量，对增强散热和续航能力十分有益。

该产品配备的NVIDIA GeForce 310M显卡可认为是GeForce G210M的“马甲”，属于低端入门级产品，采用40nm制造工艺，支持DirectX 10.1。它配有带宽64bit、容量512MB的DDR3显存，流处理器数量同为16个，工作频率也与GeForce G210M几乎相同，性能较弱，不过目前多数网络游戏对显卡需求不高，GeForce 310M基本可以胜任简单的游戏需求。如果对帧数要求不苛刻，GeForce 310M也能保证在低画质下体验许多单机大作。比较可惜的是，宏碁Aspire 4740G不支持显卡自动切换功能，处理器中内置显示核心被厂商屏蔽。

作为高性价比机型，一些必要配置没有省略，如30万像素摄像头、支持IEEE 802.11 b/g/n的无线网卡、6合1读卡器等。此外，这款机型配备了4400mAh6芯锂电池，实际使用时间为2小时15分，符合预期。在散热方面，我们使用FurMark对其进行压力测试，2小时后其GPU核心温度在75℃～77℃浮动，掌托温度上升不明显，使用仍很舒适。

Aspire 4740G测试成绩表

项目	设置	成绩
3DMark06	默认	3780
PCMarkVantage	整机	4441
使命召唤——现代战争2	1366×768（中）	27.6fps



背面为模块化设计



快捷键布局在右侧，键盘按键为“悬浮式”设计，键程较短



转轴侧边带有装饰，但不能通电发光



主要接口设计在左侧

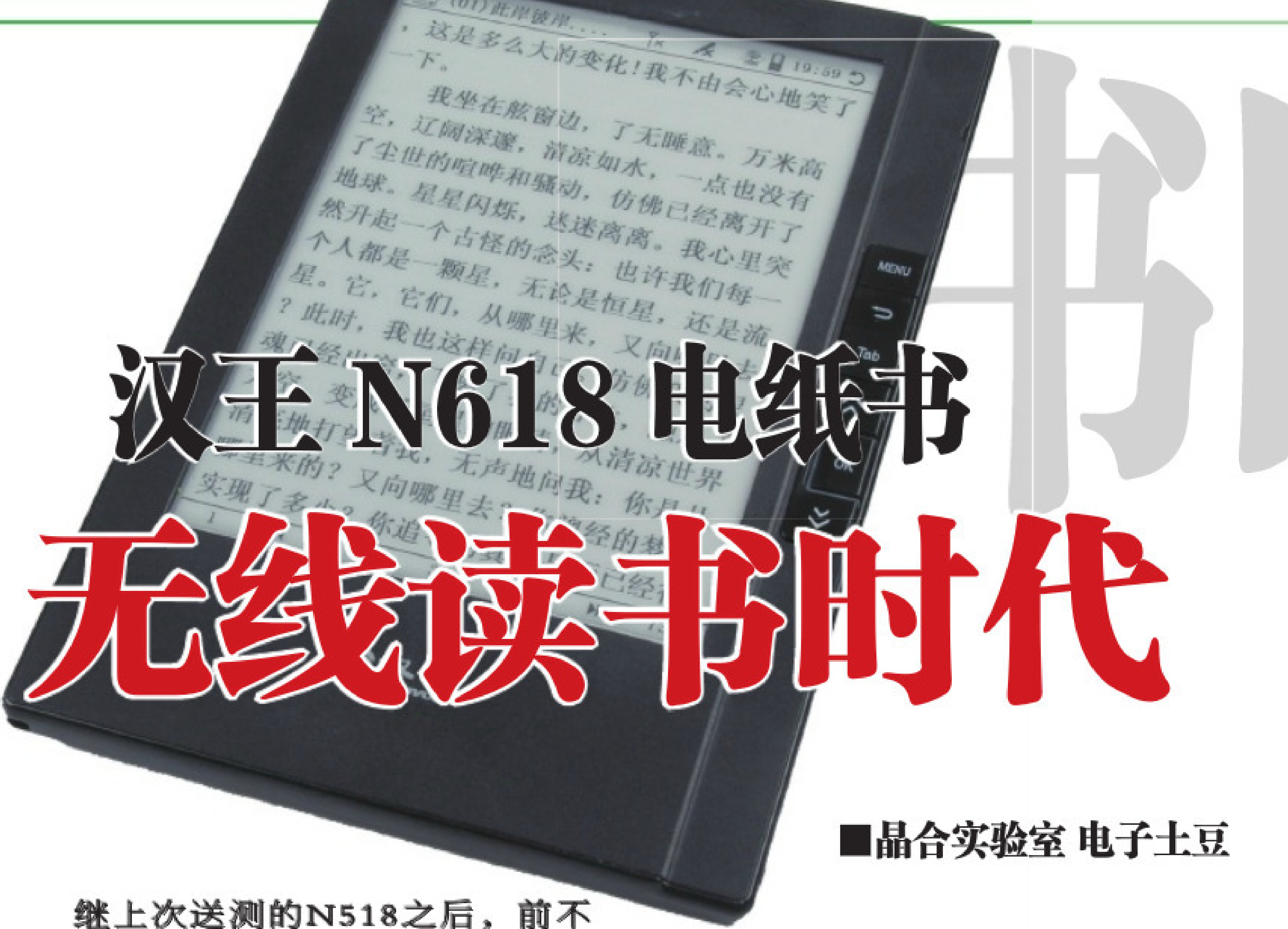
晶合实验室测试联盟



采用酷睿i5 430M处理器的4740G性能令人满意，对于不用笔记本电脑玩大型3D游戏的用户来说，这款产品有很强的价格优势，值得追求性价比的用户选择。

炫目度：★★★
口水度：★★★
性价比：★★★★☆

厂商：宏碁（Acer）
上市状态：已上市
售价：4999元
附件：电源适配器/说明书等
咨询电话：400-700-1000
推荐：追求性价比的用户



汉王N618电纸书 无线读书时代

■晶合实验室 电子土豆

继上次送测的N518之后，前不久汉王又推出了一款新的N618电纸书，引入了当前热门的Wi-Fi功能，使得我们离无线阅读时代越来越近。与N518深棕色的礼品盒不同，N618的包装盒改用白色调，辅以灰色文字底纹与绿叶环保Logo，更清新靓丽。但送测样机依然采用与黑色磨砂塑料材质，沉稳有余而时尚不足，如果推出白色等浅色调，并将机身线条和按键布局设计得更活泼，将能吸引更多年轻用户尤其是学生群体的目光。事实上汉王已在D20/D21等带有键盘的学生版产品中采用了白色，但像N618等高端产品却依然主打黑色，这应当与电纸书在市场中的一大用途——商务送礼有很大关系。与N518相比，N618的造型更简洁：它取消了数字按键和机身侧面的银色装饰条，仅在右侧保留了6个排列成长条的按键，由上至下依次是菜单、返回/取消、Tab（翻10页或切换菜单）、前、后翻页键和OK确认键，电源开关/Wi-Fi开关、TF卡插槽、3.5mm耳机孔和USB 2.0接口位于机身顶部，按键区域上方隐藏了麦克风，电磁触控笔插槽则安排在机身右侧下方，并增加了便利的弹出设计。

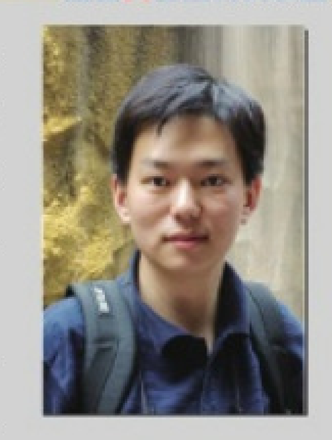
尽管N618 176.6mm×124.8mm的机身尺寸比N518（153mm×112mm×12mm）大得多，但10.5mm的厚度更薄，加上侧面的圆弧化设计，拿在手里的感觉比N518更像一本薄薄的小“书”。N618的电子纸显示屏（EPD）增大到6英寸，灰度也由N518的8阶增至16阶，显示图片和PDF文档时更有层次感。打开电源，开机界面中温家宝总理的话映入眼帘：“一个不读书的人、不读书的民族，是没有希望的”。其软件系统依然基于WinCE 5.0核心，尽管测试时我们已将系统刷到最新的V1.058版，但菜单反应速度仍较慢，性格较急的用户操作起来需要一定耐心。系统内置宋体、雅黑和魏碑3种字体，且能使用自定义字体，字体大小有3级可选，不过默认的中等字体阅读最为舒适。N618能用电磁压感笔进行选取和书写，支持整句手写识别，可对书籍内容进行批注。

由于采用了本身不发光的电子纸，它必须借助外界光线阅读，显示效果如同读纸书一样柔和，长时间阅读时眼睛也不会产生普通液晶屏那样的刺眼感。不过由于电子纸显示屏底色不够白，显示对比度不够，不建议在较弱的光线下长时间阅读。如果选择局部刷新（只刷新显示文字内容不刷新背景），屏幕翻页会比较平滑且较为省电，但会留下轻微残影，好在不影响阅读，采用全局刷新则没有这个问题。除TXT、HTML和PDF外，N618增加了对DOC文本和XLS格式的支持，能播放MP3/WMA音频及浏览JPG等图片，随机预装2300余套正版图书、部分有声读物和14首正版歌曲，能利用TTS技术对文字进行朗读（男女声、英语、普通话和粤语可选）。打开Wi-Fi后，它可以登陆汉王书城下载新图书，并提供了较强大的图书搜索功能。N618内置2350mAh锂电池，容量比N518高出50%以上，加上采用了SpeedStep动态电源管理技术，每天阅读1～2小时加上少量听歌的情况下，可使用半个月以上。



16灰阶使得照片显示更加分明

汉王N618电纸书技术规格	
显示屏	16阶灰度6英寸电子纸显示屏（EPD）
分辨率	800×600
存储设备	Micro SD卡（最高支持32GB）
支持格式	TXT、HTXT、HTML、PDF、DOC文本、XLS，JPG、PNG、BMP、GIF、TIF图片，MP3、WAV、WMA音频
电池	3.7V/2350mAh锂聚合物电池
接口	SD卡接口、mini USB2.0、3.5mm耳机输出
重量	260g



汉王N618电纸书提供了更大、效果更好的屏幕，握持手感也更好，电池续航能力更强，支持更多文件格式，Wi-Fi的加入使用户获取新书更加方便，非常适合喜欢在旅途中读书的用户。只是其高昂的售价会阻碍其推广，毕竟这个价位已经能买到许多型号的高端手机与上网本。

炫目度：★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★

厂商：汉王科技（Hanvon）
上市状态：已上市
售价：3380元
附件：快速入门指南、软件光盘、皮套、4GB SD卡、USB线及充电器、耳机、手绳等
咨询电话：400-810-8816
推荐：喜欢尝新的用户、商务礼品



三星 B2230H 液晶显示器
环保新“暗香”

■晶合实验室 电子土豆

“暗香”是三星在2008年推出的主打“中国风”外观的液晶显示器系列，前不久三星又推出了新一代“暗香”系列产品，覆盖19～23英寸，其中B2230H与B2330均为支持全高清规格（1920×1080）的16：9机型。三星本次送测的是21.5英寸的B2230H，而其姊妹机型B2230W则是16：10的22英寸产品。



背面线条与“高脚杯”底座

新款“暗香”延续了该系列光滑柔和的外观与高雅的机身背部波纹图案设计，除技术指标有大幅升级外，还加入了诸多新的技术亮点。除了过去的Magic Bright和Magic Color之外，新“暗香”中还引入了Magic Eco、Magic Return和Maigc Angle三种新技术。如今“低碳”概念盛行，三星在传统CCFL背光产品中引入Magic Eco（魔智）节能技术，用户可通过按键快速调整背光亮度，分为关闭、50%、75%、100%四种模式。Magic Return则针对双屏显示用户，用B2230H组建双显示器时，如果关闭其中一台，其显示内容将自动转移到另一台显示器上，十分方便。Maigc Angle是针对TN面板产品可视角度问题推出的解决方案，在B2230H的Maigc Angle菜单中提供关闭、向后倾斜模式1/2、竖置模式、侧面模式和个人设定等选项，开启后显示器会自动调整参数设置，以改善不同可视角度下的偏色问题。

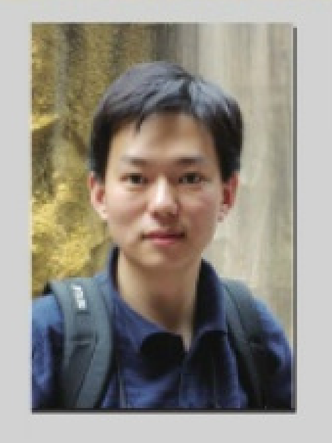
B2230H的外观延续了三星近年来常用的光滑烤漆面板+透明琉璃边框风格，边角均进行了圆润处理，整体看上去高雅时尚；机身背部由过去“暗香”的梅花图案改成质感很好的横向纹理。它采用内置电源和三星中高端产品惯用的触控式LED按键，机身简洁，没有任何突出按键；从模拟RGB、数字DVI到热门的HDMI，各种接口一应俱全。菜单中提供了电影、游戏、文本、网络、自定义等多种场景模式，只是多国语言菜单中依然没有简体中文的影子，令人遗憾。



实测50%节能模式下功率在15.7W左右，仅有标注最大功率45W的1/3

三星B2230H主要参数	
亮度	300cd/m²
对比度	70 000：1（动态）/1000：1（典型）
最大分辨率	1920×1080
响应时间	5ms
可视角度	176°/160°（水平/垂直，CR>5）
功率	45W（休眠<0.3W）
尺寸（mm）	523.4×400×197（宽×高×厚，包括底座）
其他特色功能	自定义按键、定时关机、宽普屏兼容，通过DVI接口支持HDCP协议等

我们用DVI接口连接B2230H，将色温设为Normal，关闭Maigc Angle和Maigc Bright，用DisplayMate将对比度和亮度调整到最佳状态后开始测试。显示器亮度均匀，全黑场景下仅有上下边沿有轻微漏光，在256级灰阶测试中能看到第4～5级灰块，高光部位的灰阶表现和色彩过渡平滑，而暗部灰阶过渡出现一定分层。开启Maigc Angle后，小角度下观看时的发白、发暗问题有明显改善（尤其是上下方向），只是屏幕色彩均匀度仍有改进空间。P

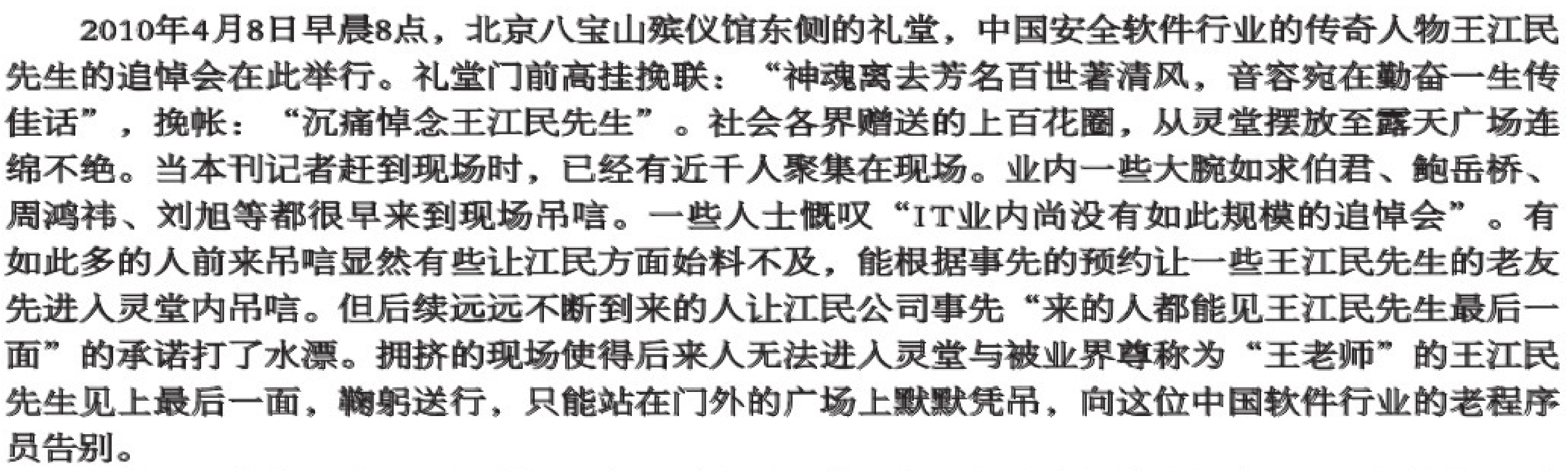


B2230H延续了三星显示器产品典雅大方的外观设计与精细的做工，加强了节能方面表现，Maigc Angle技术在一定程度上提升了TN面板的有效可视角度。其目前价位具备不错的性价比，值得一般装机用户考虑。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★★

厂商：三星（Samsung）
上市状态：已上市
售价：1360元
附件：电源线、驱动光盘、视频线、说明书、保修卡等
推荐：注重外观与节能表现的家庭及办公用户
咨询电话：800-810-5858

知识英雄时代远去



■ 本刊记者 冰河

2010年4月8日早晨8点，北京八宝山殡仪馆东侧的礼堂，中国安全软件行业的传奇人物王江民先生的追悼会在此举行。礼堂门前高挂挽联：“神魂离去芳名百世著清风，音容宛在勤奋一生传佳话”，挽帐：“沉痛悼念王江民先生”。社会各界赠送的上百花圈，从灵堂摆放至露天广场连绵不绝。当本刊记者赶到现场时，已经有近千人聚集在现场。业内一些大腕如求伯君、鲍岳桥、周鸿祎、刘旭等都很早来到现场吊唁。一些人士慨叹“IT业内尚没有如此规模的追悼会”。有如此多的人前来吊唁显然有些让江民方面始料不及，能根据事先的预约让一些王江民先生的老友先进入灵堂内吊唁。但后续远远不断到来的人让江民公司事先“来的人都能见王江民先生最后一面”的承诺打了水漂。拥挤的现场使得后来人无法进入灵堂与被业界尊称为“王老师”的王江民先生见上最后一面，鞠躬送行，只能站在门外的广场上默默凭吊，向这位中国软件行业的老程序员告别。

在本刊记者走出地铁寻找前往灵堂的道路时，曾经向八宝山殡仪馆的保安询问，他很轻易地告诉了本刊记者如何走到灵堂，如何抄近路。但末了的一个问题却让记者沉吟犯难：“这个王江民是什么人啊？我在这里工作也有三年了，有这么多人来吊唁的场面，还真是第一次见到，停车场都快容不下了。这个人是老干部么？”

是啊，如何向一个对IT业界不熟悉的保安解释王江民先生究竟是一个什么样的人呢？记者想了一阵最后给了他这样一个答案：“王江民是一个普通百姓，不是什么老干部，但他是一个坚强自立，重情重义很有古风的人。虽然他只是一个程序员，但做出了很多同行难以做到的事情，达到了很高的高度，在他的行业里非常受敬重，所以最后会有这么多人来送他。”

点点头离开的保安未必能理解这个回答的真正含义，而且这段话也未必能真正概括王江民先生在业界中的地位。但有一点是问答双方都能明白的：逝去的这个人，并不是一个寻常人物，在他所从事的这个职业中，他是最好的那几个人。这个“好”不仅仅在于技艺的高超，还包含了许多我们都曾非常珍视，但现在已经越来越稀缺的东西。

如果我们将视野抬高一点，将眼光从王江民老师的身上扩散开来，可以看到王江民的逝去，不仅仅代表着他自身传奇一生的结束，更意味着中国IT行业“知识英雄”传奇年代的渐渐落幕。从1990年代到2010年，二十年内曾经有很多悲喜交加的故事在中关村这个号称“中国硅谷”的地方上演，编写WPS的求伯君、编写KV100的王江民、编写中文之星的王志东、发明五笔字型输入法的王永民、编写UCDOS的鲍岳桥……这些人凭借着自己的聪明才智，在电脑程序设计这个当时充满神秘和智慧的“高科技”领域中声名鹊起，创立了自己的事业，获得了当时常人难以想象的财富。这些故事曾给后来人多少激励和推动。他们是比尔·盖茨“知识英雄”梦想在中国的体现，也推动了中国计算机技术产业的形成和普及。如此的传奇在后来的日子里不断延续，从梁肇


送别王江民，一个时代也渐渐落幕



追悼会现场，各界人士送来的花圈堆满了灵堂门口

新的豪杰解霸沉浮，到侯言堂的网际快车风云，这种依靠自身智慧获得成功的故事依旧动人。而曾经被热炒的李想、茅侃侃、高燃“80后三杰”，不过是从前的“知识英雄”传奇在新时代的关注延续。但就是从“80后三杰”的故事上，我们可以发现在20年后，虽然仍有“高科技”的闪烁光环，仍旧能产生诸多传奇，带来巨大的财富，但个人的聪明才智并不再是这些传奇的核心，而是变成了配角。而“80后三杰”之后，中国的IT行业就再也找不出从前那样可以拿得出手的“知识英雄”代表了。更多的是面对“蜗居”和“蚁族”英雄气短的故事。聪明的人很多，但某种程度上聪明才智的体现反而使得那些未竟的传奇故事显得更加悲壮。以前些时日流传的“熊猫烧香病毒作者求职无门”的逸事为例，先不论李俊个人的黑客技术和程序编写水平能有多高，是否能赶得上前面所提到的那些“知识英雄”，但这样一个人没有复制他所敬仰的先辈所曾经历的成功，而是通过另一种黑色途径来实现自己的财富梦想。当他浪子回头希望回到正常的社会，通过先辈们曾经走过的那些正途为自己正名的时候，竟然在喧嚣与骚动中走投无路，这个现实不禁让人反复嗟叹。李俊的崛起和离去都显得如此突然，其中所包含的残酷和悲哀却与他的先辈所营造的传奇形成了鲜明的对照。同时也冷冰冰地告诉公众，那个可以凭借自己的聪明才智就能在市场上获得成功的年代已然过去，不会复返。如今的中关村一定还会有新的传奇，新的财富人物产生，但个人智慧在其中所能起到的作用已经远远与从前不可同日而语，更多的是资本和金融在其中纵横捭阖。正是在这种“白衣飘飘的理想年代”不再的时候，王江民的猝然离去，才让如此多的同行和朋友如此伤感，并前来送他最后一程。其实那些在八宝山殡仪馆外广场上低头默哀的人们，凭吊的不仅仅是一位可敬长者的离去，更多的是凭吊自己曾经信仰，曾经为之激动并奋斗的理想和激情年代，凭吊他们的青春和他们行将入土的梦想。

所以我们要记录这个时刻，记录中国IT行业“知识英雄”年代的离去，并记录旁人是如何仰望他们。那些传奇未来也许不会再得到复制，不过我们希望这些记录能给后来人一些温暖的火种，让越来越被资本和银行所左右的科技创业，留存一些理想年代的种子。也许再不会有知识英雄，但是那些英雄所曾经的壮怀激烈，需要被后人传承下去。

一　白衣飘飘的年代

王江民的突然逝世之所以让人始料不及，除了他身体一直很硬朗，没有过什么病史之外，另一个因素在于他已经淡出业界的前线很久了。在本刊记者的记忆中，上一次见到他是在2009年末江民科技发布江民杀毒软件2010新品的时候，只是问候了一句而没有多说话。而有直接的对面交流，则是在2008年11月12日召开的“中国软件二十年，知识英雄再聚首”高峰论坛。在那个会议上，求伯君、王永民，王江民、鲍岳桥等第一代“知识英雄”坐在一起，回顾20年中国软件行业从无到有，在“前有盗版，后有微软”的困境中一点点发展壮大的历程。王江民也在其中，并且做了非常精彩的发言。在那个会议上发明五笔字型输入法的王永民老师还开玩笑，说这个聚会非常必要，让这一代创业回顾过去，相互交流，对中国软件行业的发展一定是有很大帮助的，如果不做这个聚会，没准“明年我心肌梗塞就去八宝山了，很多事情就没有我的发言，历史会缺少一点”。只是没成想一语成真，两年后有心脏病史的王永民老师还健在，但为人豪爽酒量惊人的王江民老师却在突发的心脏病面前倒了下去。“知识英雄”已经少了一个。


“熊猫烧香”病毒的作者李俊（右）和他的朋友雷磊出狱了，但正如这个年代给了他们进去的理由一样，他们想要回头却也很难

从中国软件行业的发展历史上可以看到，王江民和他的KV系列杀毒软件曾经是中国软件自主创业的代表，自1996年名声鹊起之后，就一直没有脱离业界的焦点视线。但自2006年之后，王江民和他的江民公司渐渐淡出了业界报道的重点关注所在。取而代之的是盛大、巨人、完美时空这些新一代在资本金融市场上呼风唤雨的传奇企业。王江民和他那一代的知识英雄的确开创了“智慧创业”的先例，不过在越来越多借助资本市场获得更大成功的后来者面前，他们逐渐成为消失在沙滩上的前浪。所以王江民的去世让人感到突然，却又几分不太意外，因为属于他们的那个年代，真的已经过去了。

在中国的通用软件产业内，在中国防病毒领域，王江民和他的成功是回顾那个年代时无法回避的代表，他的故事是那个年代“传奇”的最好注脚。他1951年出生于上海，幼年历经坎坷。三岁时因患小儿麻痹后遗症而腿部残疾，初中毕业后，回到老家山东烟台的王江民，从一名街道工厂的学徒工，刻苦自学，成长为拥有各种创造发明20多项的机械和光电类专家。根据江民公司提供的材料显示，

1979年，因为在激光产品方面获得多项国内外先进水平的科研成果，王江民被评选为全国首批105个新长征突击手标兵之一。1989年，王江民以38岁的“高龄”开始学习计算机，几年后成为中国最早的反病毒专家。45岁，他只身一人独闯中关村办公司，打造的KV系列产品很快占据反病毒市场80%以上的份额。特别是在1999年CIH病毒大爆发的时候，王江民坐镇尚位于海淀黄庄路口的小店面，连续两周不分白天黑夜亲自动手和指导技术人员为遭受CIH病毒危害的用户恢复数据，并免费发放专杀程序和应急用软盘，KV300杀毒软件几乎成了“拯救系统”的代名词。KV软件在中关村成为可以代替人民币交易的硬通货。中关村有很多关于王江民的传说，其中一个是这样的：他的一位原同事到中关村，王江民去看他，发现其住的宾馆不上档次，一下子给了100套KV，这位同事拿到黄庄路口的连邦店直接换掉，80元一套，换来8000元。过去三十年，中关村能做到这一点的，仅王江民一人而已。2003年，王江民跻身“中国IT富豪榜50强”的时候，陈天桥还在为了和韩国人解决《传奇》的官司而焦头烂额。王江民和他的软件所营造的传奇不是一个人的传奇，而是让更多后来人凭借自身聪明才智改变自身命运的曙光。他的经历使人相信，有志者事竟成。众多程序员、大学生，追随他们的步伐，来到中关村，加入创业者的行列。他们相信传奇，相信只需要勤奋，某一天自己能创造王江民一样的传奇，扬名立万，叱咤风云。

“知识英雄”并不只有王江民一人，求伯君、王永民、鲍岳桥、雷军这些人也在那个时代同时打造着属于自己的传奇。求伯君和他的WPS在那个时代就是中国软件产业“自力更生”的代表，他所编写的WPS办公软件当时在性能上远超大名鼎鼎的微软Word3.0，开启了中文办公自动化软件的潮流。不过求伯君和他的WPS多年以来在“前有盗版，后有微软”的夹击下悲壮前行，虽然产品广受业界和用户好评，但与微软系统无法兼容，和肆虐的盗版让名声在外的求伯君举步维艰。虽然理论上他应该复制比尔·盖茨在美国的成功传奇，但现实的结果是直至2004年全面转向网络游戏制作之前，求伯君和他的金山一直在为发展壮大而挣



周鸿祎和鲍岳桥前来送他们敬重的同行老大哥最后一程，这里没有什么总裁董事长，只有两个程序员送别一个老程序员前辈


吊唁的来宾分列队伍进入，更多的人无法进入只能在广场外默哀



如今的中关村远比从前繁华，但那种端着盒饭不忘排忧解难的温情却越来越难寻觅

扎。不过这仍旧没有妨碍求伯君成为那一代创业者中的“知识英雄”，因为他所面对的微软Office软件和无孔不入的盗版商，时至今日都是几乎无法战胜的存在。在这种环境下能有今天的成绩，求伯君不愧于“民族软件业旗手”的称号。

在求伯君为了盗版和微软的夹击而头疼的时候，王永民已经是中国软件行业当之无愧的领军人物了。1978年至1983年，王永民花费5年时间研制出被当时国内外专家评价为“其意义不亚于活字印刷术”的“五笔字型”（王码），让中文方块字在英文字符称霸的电脑系统找到了立足之地。1998年2月他又以“十年磨一键”的精神发明了我国第一个符合国家语言文字规范、能同时处理中、日、韩三国汉字、具有世界领先水平的“98规范王码”，同时推出世界上第一个汉字键盘输入的“全面解决方案”及其系列软件，成为我国汉字输入技术发展应用的里程碑。在很长一段时间内，“学五笔”就是“学电脑”的代名词，在中国各地大小城市的电脑教育培训班小广告上，“五笔字型”都是排在第一位的名词，也造就了无数让家长扼腕的“让孩子花钱去学电脑只学会了打字和玩游戏”的客观悲剧。

求伯君和王永民的成功之后，新一个涌现出来的“知识英雄”代表人物是一手打造了“中文之星”平台软件的王志东，尽管有了五笔字型输入，但只是在电脑软件的中文化应用上找到了一个突破口，真正让软件编程和应用走入中文化要归功于王志东的“中文之星”。老一代的游戏玩家都还记得当初外挂中文之星平台对英文、日文游戏进行中文转码的时光。更重要的是，王志东不仅仅是一个出色的程序员，还具有出色的市场意识。1993年他从四通集团寻得500万港币投资创办“四通利方”信息技术有限公司，成为最早将个人才智实现商业化运营的“知识英雄”之一，随后在1997年他又为四通利方引入650万美元的风险投资，成为中国最早引入风险投资的IT企业家。王志东的事业高峰出现在1998年至2000年，在四通在线与美国华渊网合并之后，中文互联网最早的传奇——新浪网就此诞生。当王志东于2000年4月14日在美国纳斯达克证券交易所敲响开市钟的时候，“知识英雄”和“金融资本”的合作达到了前所未有的高峰，虽然此前中华网早于新浪于美国纳斯达克证券交易市场上市，但引起的影响却远远不及新浪。王志东和他的新浪也开辟了中国互联网企业赴美上市的新高潮，随后搜狐、网易接连上市，才有了中国互联网创业的第一次高峰。不过正是从王志东开市，“知识英雄”显示出了在资本意志下难以为继的势头。2001年6月4日，王志东遭遇来自新浪董事会资本方的“被辞职”，他的传奇就此而止。虽然他凭借自己的才智再次创业，创办了点击科技有限公司，面向企业信息化和电子政务领域，开发并推出“竞开协同应用平台”，并于2006年推出Lava-Lava即使通讯工具，但再也无法达到他曾经达到的高度。

纵观1990年代，那是中国软件产业个人英雄主义气息四溢的年代，王江民、求伯君、王志东是那个时代的出色代表，给了后来人无尽的精神鼓励。那时候，一个优秀的程序员就能完成一个明星级的软件产品。除了江民KV系列产品外，求伯君的金山WPS，王志东的中文之星，鲍岳桥的UCDOS，梁肇兴的豪杰解霸，梁小龙的Foxmail……这些产品后来都成了一代人的共同记忆。那个时候每个中国人的个人电脑里，或多或少都会有这几款软件的名字，而每款软件背后都有一个程序员英雄伫立，有一段传奇。更重要的是，那个年代的知识英雄们，并不如现在的创业中具有鲜明的财富和成功的意识，他们更在乎的是自己的软件被多少人应用，解决了多少问题，让中国的软件行业距离国际先进水平贴近了多少。所以才有鲍岳桥通宵守在电脑边，为了论坛里用户提出的技术问题反复交流测试，甚至一个人开三个账号帮用户调试在联众网络上遇到的游

知识英雄20年再聚首的聚会现场，这也是本刊记者最后一次与王江民老师进行面对面交流



求伯君是中国软件互联网行业的一杆旗帜，只是做了这么多年旗帜，他如今也只是一杆旗帜了

戏程序Bug；有求伯君面对盗版用户上门求助淡然一笑，帮他解决问题之后送上一套正版WPS软件的故事。而出身山东烟台，为人豪爽的王江民则是中国程序员这种理想主义精神的集大成者，面对业界同行的困难一向毫无门户之见慨然相助。鲍岳桥、简晶和王建华创立联众，找王江民借钱，王江民慷慨解囊，出手就是20万元。金山遭遇盘古之败，求伯君和雷军之间想分家，王江民请他们吃饭，说：“你们俩不能分，离开了谁，金山都不可能成功。”十余年后，金山成功在香港上市。在王江民追悼会的现场，安天实验室首席架构师肖新光告诉本刊记者，当安天实验室初创之时，在技术和资金上都遇到很多困难，曾经在2004年向王江民求助，王江民一口应下，与安天实验室多次进行技术交流，并用江民自身的软件渠道体系帮助安天实验室进行市场推广，没有收一分钱。还在饭桌上表示：中国踏实做事的安全软件公司不是太多，而是太少，能帮你们度过难关我很高兴，比收多少钱都开心。也正是王江民这种重义气重感情，淡看个人名利的作风，让金山软件和安天实验室等多家企业在他故去之后，与江民科技一起将自己的官网页面调成灰色，以寄托对这位老程序员，中国软件产业传奇人物的哀思。能得到竞争对手如此的尊崇，不仅仅因为王江民德高望重，也在于他身上这种理想主义和传统美德在如今的互联网行业日渐淡薄。惟其如此，才让人如此痛心。反观今天的中关村，灯红酒绿五光十色之下，钢筋水泥的都市丛林却越来越冷漠，少有王江民和他那个年代所充满的温情。那是一个白衣飘飘，充满理想，笃信一己之力能改变世界的年代。对于那个年代，如今我们只能望见一个背影渐渐远去。


方兴东曾经是互联网大潮中很有英雄相的一个后来者，但事实证明他只是一个书生而已，在资本意志的面前只有黯然的离场

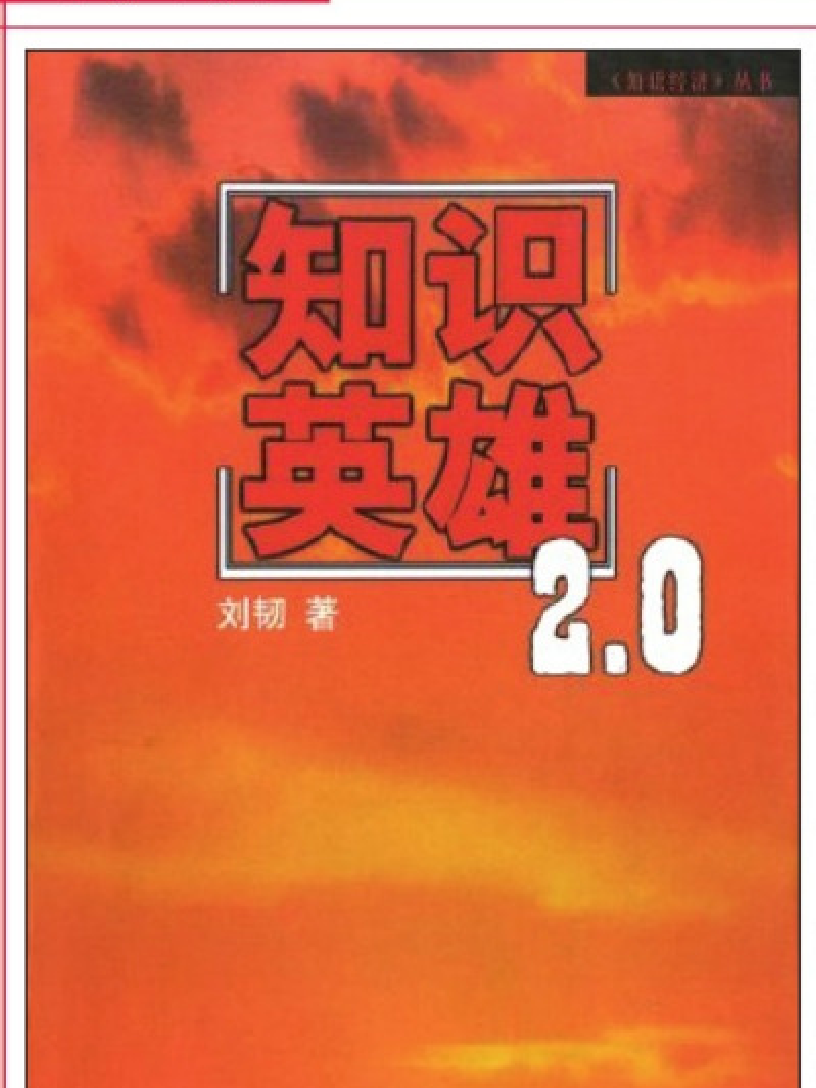
二 资本凶猛


王志东是那一代“知识英雄”中曾经的最高峰，但他的离去也最富有戏剧性

“这样，你的股份作价200万，卖不卖？不卖？300万，还不卖？400万……”就这样一路加价，最终一家很有前景的SNS社区网站，悄然转换了大股东，这是在一次私下的聚会中，一个被同行认定为“成功套现”的互联网创业者告诉记者他出局的过程。虽然很多人认为他一夜之间彻底解决了温饱奔向了小康，还为下一步创业拿下了第一桶金，但是谈及签字的过程时他告诉本刊记者：“当时我感觉自己是个王八蛋父亲，把自己的孩子给卖了。可没办法，不卖投资方就要清盘，孩子就彻底死了。虽然这个孩子从头到脚从小到大都是我一手拉扯的，可是面对他们挥舞的支票，我毫无还手之力。”

这样的情景，简晶也曾遇到过。作为中国第一代“知识英雄”的代表人物，与鲍岳桥、王建华一手创建联众网络游戏世界的简晶，在离开联众之后创办了X5dj.com网站。还在2002年简晶就在联众提出了“联众新世界”项目，这个项目主要目的就是游戏和社区的整合，其概念类似于如今流行的开心网SNS社区，但这一想法最终没能和鲍岳桥、王建华等人达成共识，因此他离开联众追寻自己的理想。X5dj.com网站虽然很早就意识到小游戏与社区融合能产生多大的能量，但由于始终缺乏一个类似“偷菜”这样广为流行的项目，难以在生存无忧之余获得更好的发展。更重要的是，简晶这一代的创业者始终对资本意志保持着一种若即若离的警惕。“你看方兴东和他的博客中国，王志东和他的新浪，为了迎合资本不断改变自己。以至于后来距离自己的理想越来越远。博客中国惨淡收场，方兴东大力为博客这种新传播形式鼓呼的结果是为旁人做了嫁衣裳。而王志东则直接被扫地出门了。不是说不要引入资本，但是如果为了引入资本不断委屈自己，最后连自己都分辨不出自己想做的是什么，那么还是多加谨慎好一些。”

事实上，第一代的互联网知识英雄留给人们的并不仅仅都是传奇和喜剧。被无数人提到的王志东和新浪的恩怨纠葛就是其中的代表案例。2001年6月1日，段永基等五名新浪董事在董事会上突然对王志东宣布免除其在新浪的一切职务。 2001年6月4日，新浪对外宣布王志东辞职。 2001年6月25日，王志东召开媒体会，否认自己辞职，并置疑新浪董事会决定的合法性。但双方博弈的结果，是王志东最终放弃了手中所有的权力，黯然离去。尽管当初和王志东一起促成华渊网与四通利方合并，并将新浪网带到美国纳斯达克的姜丰年痛心疾首，却也不得不无可奈何地目送王志东的背影。这场纠葛让刚刚与资本意志进入蜜月期的中国互联网创业者见识到了“钱”的另一面。尽管“知识英雄”可能是传奇的一手缔造者，是这个传奇的灵魂和形象，但只要资本意志需要，这些“知识英雄”就会被毫不犹豫地放弃，王志东只是其中最著名的一个。也正是从他开始，中国的“知识英雄”传奇基本后继无人，曾经广受关注的“李想、茅侃侃、高燃80三杰”虽然也取得了一定的成功，但更多的是在自己的创想和资本意志之间游走，从中获得巨大的收益。在“知识”的成色上并不如王江民、王志东、求伯君等前辈。而在困境中的奋斗以及获得的结果来看，他们也远达不到“英雄”的高度。除了李想的PCPOP网站运营比较稳定，获得风险投资，被公认为具有良好的成长潜力之外，茅侃侃和高燃的创业都并不算出色，高燃甚至经历了失败，又从头做起运营他的P2P流媒体软件企业。但就是这样没能达到前辈高度的80后创业者，他们之后也再无可与之相比的后继。这并不是说未来不会有同样类似的成功人物，而是在于从第一代互联网“知识英雄”身上流传下来的理想主义创业精神，如今已经很淡薄。正如原中国互联网业界著名记者刘韧在他所创作的《知识英雄》一书中所写到的，“那一代人的生活与其他人不同，程序和技术是这些人生活的全部重心，他们有天分，爱编程，能吃苦，甘于寂寞。他们当中绝大多数不被人所知，像WPS求伯君、KV300王江民、CCDOS严援朝、五笔字



在记者刘韧所著的《知识英雄》一书中，中国软件互联网行业在那个年代的理想主义和现实冲突被描画的淋漓尽致，而其中的很多故事，后来以不同面目再一次上演

型王永民、2.13吴晓军、四通利方王志东、CCED朱崇君、UCDOS鲍岳桥这些成名的程序员十几年来也只才产生了十来位。有才华的程序员绝不只这些，但他们没有机会。有时候，他们觉得机会就在眼前，伸手可及，但当他们扑上去将要和机会撞个满怀的时候，却每每扑了个空。在苦干了若干年之后的某一天早晨，从睡梦中醒来，他们突然发现自己除了编程能力提高之外，什么都没有改变，所写的程序是'职务作品'，所挣的工资仅能'糊口'，他们会突然感到写什么程序都没有意思。但如果不写程序，又能去做什么呢？他们仍旧义无反顾地继续着他们的道路。因为他们相信财富只是这种生活带给他们的一方面，另外的欣喜、快意、沮丧、悲伤是其他工作所不能替代的。钱是他们所追求的东西，但为了更多的东西，他们可能放弃近在眼前的钞票。这种'事了拂衣去，深藏身与名'的浪漫主义精神，是支持这些人成为'知识英雄'或者'悲剧英雄'的动力。他们中的大多数人都相信自己到死也不会改变这种想法，事实上他们至今为止也是这样做的。"

但无论如何，第一代"知识英雄"所面临的困局正在新时代越来越明显地体现出来。软件和互联网创业是一个对个人才智有高度要求的事业，但如今这些智者所面对的却更多的是技术难题之外的疲于奔命。找投资，谈合作，做管理，拓渠道，跑公关……一系列用程序代码无法解决的问题，让个人智慧在其中所能发挥的作用越来越低。面对着"上市"而不是"留名"的梦想，智慧所创造的奇迹越来越规整化商业化，运营官、技术官、财务官等越来越严谨的管理区隔分工，让个人智慧在其中慢慢显得不那么重要。更多的时候好的团队取代好的创新成为获得事实成功的首要因素，这在如今的中国互联网行业已经成为流行的局面。

"核心创意可以从美国同行那里抄，资金可以从各路风险投资神仙那里找，但企业的架构一定要先具备上市企业的风范，各种O（CEO、CTO、COO、CFO）都要准备好，用这些东西说服资本，远比用你的核心技术说服资本来的容易得多。因为他们看不懂你的技术，但可以看懂你的管理架构。"这是如今的创业者所面对的事实。尽管他们依旧可以胸怀各种浪漫主义和理想主义精神，但是面对严格的商业规则和资本意志来说，正如前面描述的那样——毫无还手之力。这一点在近年时兴的视频共享、SNS交友社区和微博领域创业体现的越来越明显。在这些企业身上，公众看到的更多是对于财富的渴望，而不是对理想的坚持。上市是这些企业的最终目标，如果不行，得到一笔投资把企业卖了也是一个可以接受的结局。

所以王江民的骤然离世才让后人如此敬仰，因为他代表着他身后的那个时代和传奇。初中毕业进入工厂工作，自学成才成为光电机械专家，拥有多项发明专利。38岁转战毫不熟悉的计算机领域，三年之后成为中国最出色的反病毒专家之一；45岁只身一人独闯中关村办公司，产品很快占据反病毒市场的80%以上；没学过市场营销，却使KV系列反病毒软件正版用户接近100万，创中国正版软件销售量之最。中关村在那个年代的梦想和神话在他身上体现得淋漓尽致。虽然大家都意识到从前那种个人英雄的时代已经成为过去，都说中关村再无这种智慧的传奇，资本运营已经成为这个时代的主角。但只要王江民这一代人在世，他们身上那种乐观坚强、不计名利的理想主义精神就可能传承下去。无论这个时代多么地依赖和提倡集体协作，但个性的张扬永远不会泯灭，永远值得击节叫好，人格的魅力也永远让人激动不已，因为它代表着个人存在的价值和意义。个人也许就是为了突破各种不可能，实现各种不可思议而存在的。充盈着理想和力量的人在受到挫折的时候，可能会叹息自己身上的力量是"无能的力量"，但当每日的朝阳再次照耀在他们身上的时候，他们会再一次地被发动起来。如果说商业架构下各种O的商业管理者体现的是创业的理智，那么这些"软件英雄"体现的则是一种激情，这种激情有可能会在真实的现实面前被击得粉碎，但如果个人或者说中国互联网缺少了这种激


李彦宏

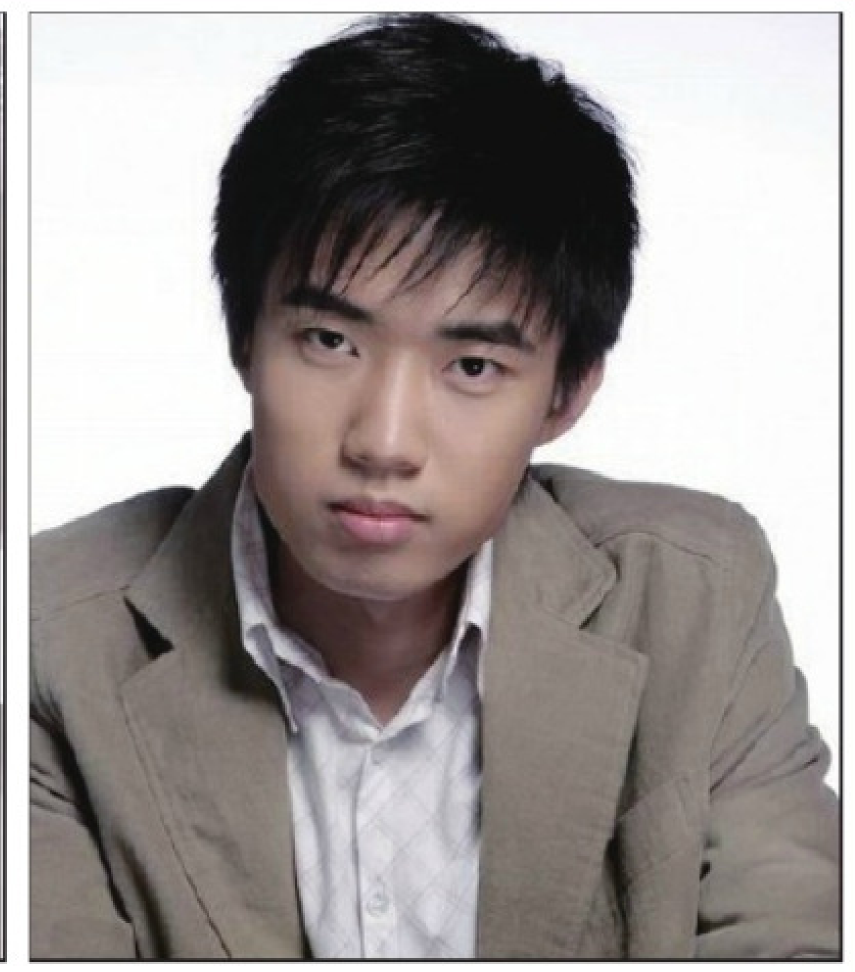

陈天桥



史玉柱


高燃


茅侃侃


作为媒体热炒的“80后三杰”，李想是在气质上和成就上最接近他的前辈的一个，但也只是接近而已

情，那它们也就毫无魅力可言。

只可惜，面对后来人的请教，中国软件和互联网的传奇英雄已经少了一位。不过正如王江民自己经常说的那样“成败就在瞬息之间。但无论今后怎样，毕竟我们曾经成功过”，这句台词或许是他一生最好的注脚。他应该没有什么遗憾了。

三 英雄不再

即使没有王江民的骤然离去，第一代互联网“知识英雄”也正面临着适应新商业规则的关口。前面已经提到，自2008年后，江民、金山等老牌软件企业就逐渐淡出了原先的关注焦点。金山通过向网络游戏业务的成功转型进军香港联交所证券市场，但除了求伯君之外，雷军、王峰等伴随金山创业的一代基本离去。王江民和他的江民软件、王永民和他的王码软件、王志东和他的点击科技、简晶和他的X5dj都固守着第一代创业者“理想大于商业”的精神对光怪陆离的互联网浑水若即若离，只谋求低调做事，不谋求高调上市。求伯君在他的金山（如果上了市的金山还能说是他的）公司中也是精神领袖大于实际作用。陈天桥、史玉柱、丁磊、马云、李彦宏这些不乏第一代创业者的理想主义和坚韧，却又更善于和资本打交道的“一代半”创业者是如今的风云人物。即使在江民、瑞星、金山开辟的电脑安全软件领域，如今的焦点也是告别了3721的周鸿祎所创立的奇虎和他的360杀毒软件。奇虎于2008年下半年宣布其360杀毒软件永远免费，三个月之后就在已经由江民、瑞星、金山三家企业把持多年的国产杀毒软件市场中杀出一片天，并希望进一步颠覆整个杀毒行业的商业模式。因为传统的杀毒软件是通过网上以及软件发行代理商的渠道进行销售，从而获得来自终端消费者的直接收益，而奇虎推出的杀毒软件360杀毒则是完全免费，主要通过广告向其他企业来获得直接收入，这在商业模式上与传统的杀毒软件出现了根本的不同。虽然王江民老师在生前对媒体表示，“杀毒软件的真谛在于引擎的创新和研发，杀毒的核心功能不可能永久免费，因为其他类型的互联网服务可以通过增值服务来弥补核心业务的不足，而杀毒软件的核心服务却无法依靠其他增值服务来弥补，因为一旦出一点纰漏，恐怕什么增值服务也弥补不回来”。但奇虎开辟的杀毒软件免费运营模式已经获得相当广泛的认可，对于传统模式的挑战越来越强。也许在短时间内无法取代传统杀毒软件，但长期来看，伴随互联网长大的一代用户对免费模式的接受度显然要高于收费模式。第一代互联网“知识英雄”未来将何去何从，正成为他们面前一个逐渐逼近的难题。在王江民老师去世之后，江民科技未来的走向也再次成为外界关注的焦点。他的前妻、战友，北京飞客瑞康科技董事长高宁宣布将转让手中持有的34%江民科技股份，而王江民之子，在加拿大攻读工商管理硕士的王营将逐渐接手江民科技的实际运营。这个接受了西方现代商业管理教育的后继者将如何光大其父的事业，也是互联网第一代创业者向下一代商业管理者转型和交接的考验。只是不知面对这个考验，王营能交出怎样的答卷。而王江民为代表的“第一代知识英雄”、陈天桥为代表的“一代半知识英雄”、李想为代表的“第二代知识英雄”之后，何时能有新的人顶上来，也是中国互联网五光十色之下需要正视的问题。


王江民之子王营手捧父亲遗像离开，他接下的还有王江民未竟的事业，而在很长一段时间内，他父亲所达到的成就都将是他无法企及的高峰。至于他能给出什么答案，只能看他自己

（谨以此文纪念王江民老师，感谢他和江民科技对于《大众软件》多年的支持和帮助。文中部分文字参考了刘韧老师编著的《知识英雄》一书，特此说明，并致感谢。）

本栏目各文中出现的所有网络链接将在大软地盘（bbs.popsoft.com.cn）置顶帖中登载

网络新三百六十行

——从事网络行当的那些人和事儿

■北京 陈文君

又到了应届毕业生找工作的高峰时间了，但现在僧多粥少，想找到份如意的工作不容易。很多大学生因此选择了去网上创业。提到网上创业，许多人第一时间会想到在淘宝开个店铺做做小买卖。但开网店成本高、风险大，赔本下来万八千元打了水漂事小，加重自己的挫败感事大，万一想不开去自杀……咳咳，说得太夸张了哈。其实，网络创业不仅仅只是网上开店，很多人能通过自身的一技之长在网络上找份好工作，做网络掘金一族呢。这样一来，那些痴迷于网络的年轻人不仅能从中得到乐趣，更能够寻找到众多的就业机会。那么，网络究竟汇集了哪些新兴职业呢？请待我细细数来。

威客

威客出现有几年了，他是那些通过互联网把自己的智慧、知识、能力、经验转换成实际收益的一类人的统称。目前在各大威客网站上，我们可以看到各种良莠不齐的工作者和各类五花八门的任务。比如有人说"我刚刚生了一个孩子不知道取什么名好"，那底下立马就有威客说"我家祖宗十八代都是专业取名的，我看就叫'圣依'吧"，然后告诉他五行命理，最后说这名字很吉利。雇主一看威客取名字取得这么吉利心里自然欢喜，随后这人就中标了，几百元就到了那人的手上。不过要注意的是，如果你的"圣依"没人家的"子怡"好，那么你的作品就只能得到一句"很感谢你的参与，不过我看好子怡了"。因此，做威客首先需要你的作品受到雇主赏识——你必须足够有才。威客网站上的任务，小到取名翻译设计，大到建站营销策划，有的稀奇古怪有的中规中矩，只要有能力就可以揽下任务来干。没有技能就留汗水，很多威客踏踏实实也能获取一份收入，更有的人从此成为职业威客——以设计或翻译的专业威客来说，一个月至少能有4000～6000元的收入，有能力的年薪二三十万元也不是什么大不了的事。威客既是一个靠能力不靠学历的职业，也是所有网络职业中最大规模的从业群体。

带着孩子想赚点奶粉钱的家庭主妇当威客了，残疾朋友或身体不适合在外工作的人当威客了，还没有找到工作、在家待业的人当威客了……如果你只是工作很清闲，想在业余赚点钱的话，那也可以做做威客一试身手——当然，你如果什么特长也没有，那做什么都是不可能的……

也许在未来的某一天，威客会彻底改变我们的世界。



帖客

帖客本质上是威客的一种，但笔者将他单独拿出来说，是因为在网络上这些人是最活跃的。很多天真的网友可能不知道，一个非常有故事性的感动得令全家抱着一起哭的帖子，其实不仅完全可能是编出来骗人的，而且还直接给商家做了广告——写这些帖子的人就叫做帖客。比如你看到一个帖子上说"我家3岁孩子现在老是看电视广告，问我那个大哥哥对大姐姐说'你是我的优×美'是什么意思，我只好说那是两个神经病。"论坛中的你我也许都会感觉开心，心想你这小孩真早熟呀，其实无意中这个帖子已为某某奶茶厂商做了广告了。

帖客的收入和任何工作一样，要看你的能力高低，一位专业的帖客通常干不了多久就会拥有一大批固定客户，忙得他即使开出500元/帖的价格都应接不暇——因为商家一看他要500元，别人才50块，会觉得他真是高手——这种"只求最贵不求最好、要价越高销量越好"的现象在市场营销中就叫作"品牌效应"。

但跟不是所有的牛奶都叫特×苏一样，不是所有的职业帖客都会被误认为是高手。如果一个帖子胡乱编造，或者根本不能产生商家所要的眼球效应，你是拿不到一块钱的。但是请相信，只要有写作才华，只要有敢写好学的态度，不论你是高才生还是只有小学文化，不论你是80后还是90后，你都有做一个优秀帖客的潜力，说不定宅在家里就能月入几千元。

那位同学发问了："帖客是不是就是骗子啊，那不是骗人的吗？"——其实关于骗人，笔者觉得现在骗人的东西太多了，只要我们不指鹿为马，不把死的说成活的，我觉得帖客还是一份挺有前途的工作的。

网络包工头

其实林子大了不光是鸟，啥飞禽走兽都有。如果一个人的活已经多到忙不过来不能再接新的了，他该怎么办？他会开始注意联系一些同行，把活交给又功夫干的人，然后从中赚取一些差价，这样的人就叫做"网络包工头"。

笔者觉得，网络包工头必须要有高超的沟通能力，因为赚的是差价，所以他要具备优秀商人的素质和眼光，这样才能找到好的小工，而且要保证与商家谈的价格多出来

的部分能确保自己有利可图。啥？你不明白？看看下面网络包工头在Q上揽活售活的两组对话你就明白了。

第一组：商家（以下简称为“商”）与网络包工头（以下简称为“包”）的对话。

商：你好，能帮我做事吗？我在网上看到了你的QQ号，你好像很会做包装设计啊。

包：是啊，您有什么事。

商：我最近新进了一批产品，要做一系列的产品包装。

包：没问题啊，价格是每个包装1200元。

商：这个贵了一点哦，我其实公司刚开的，没这么多钱。

包：哦，我明白，但是您要知道一个好的包装设计能帮您增加多少销量啊，到时多赚个十万八万的娶个好媳妇您还不感谢死我啊？

商：这好是好，但好像还是太贵了点啊。

包：不会啊，首先我是很用心的啊，其次我觉得我的设计值这个价，我的博客您也看到了，里面的案例如果没吸引上您，您也不会来找我嘛，是不是这个理呢？

商：那好吧，那你一定要把我的这个设计搞好啊。

包：您就放100个心好了。

第二组：网络包工头和普通设计师（以下简称为“普”）的对话

包：你好，能帮我做事吗？我在网上看到了你的QQ号，你好像是个设计院校的在校学生是吧。

普：是啊，您有什么事。

包：有老板委托我做一系列包装设计，但我太忙了，给你干怎么样，交个朋友，太急了，急用。

普：那价格呢？我要的不能太低了哦。

包：价格好说，信誉第一，我们第一次合作，就当交个朋友，每个包装500元怎么样。

（……以下省略若干讨价还价对话，一般情况下普通工作者尤其是初出茅庐的新人都会放低身价，以求接到这笔生意……）

普：好吧，就这么成交了，您等我好消息吧。


知名“网络包工头”萧荃

如果你确定自己干某项工作有了高于一般同行的能力，活多到根本忙不过来，你可以联系圈内人把活交出去，直接赚取差价。我个人觉得适合干这种事的人在网络上应该很少，因为他得同时具备一流的谈判技巧、敏锐的用人眼光和熟练的掌控项目进度等诸多本事。不过，不排除你成为下一个优秀网络包工头的可能性哦。



独一无二的创意是在网络上获取关注的最重要因素，可能就此打开创业之门

网络模特

这个工作只适合脸蛋漂亮或身材不错的男生女生。也许有的女同学整天照着镜子对自己说：“我看你真的长的像嫦娥似的，你看那范冰冰还没你漂亮呢，你为什么得不到别人的欣赏啊？”说着拿小手狠揪自己的脸蛋。你要知道，一些网店的掌柜也同时在想：“我这衣服这么漂亮，我得找个模特啊拍个图片啥的才像个样啊，但范冰冰肯定是请不起的，怎么办呢？”——于是，网络模特这一职业就应运而生了。

据笔者了解，网络模特多为在校或即将毕业的大学生，一个被商家雇用的新手模特每小时至少200元薪酬，而在业内有经验有较大影响力的模特每小时薪酬可拿到上千，这样一年下来，活多的甚至可以拿到数万报酬，啧啧，不错吧。我们平常欣赏一些网站的图片博客的时候，会经常看到一些面孔生疏但长得绝对漂亮的女孩子个照被推荐到首页，点开后上面有“商业合作请找张小姐”等联系信息，这些女孩子十有八九就是网络模特。

但是，像上天天生不公平一样，不是任何人都可以通过自身努力来做网络模特的，像笔者这样没相貌没身材穿衣服比不穿衣服还难看的主就只能去看《阿凡达》了。好在机遇永远是留给有准备的人，网络提供了一个展示的大舞台，模特的这扇窗户即使向你关闭了，职业荐稿人的窗户还是向你敞开的。

职业荐稿人

顾名思义就是推荐稿子获取报酬的人。这就是传说中的不用动很多脑筋，不用多少专业技术就能够赚点小钱的职业了。但是作为一个“职业”的荐稿人，你当然要有一定的鉴赏能力，主要的工作就是从网上四处搜罗各种各样优秀的文章，然后向各类的文摘杂志社投稿。平常你可多逛逛博客论坛、上上SNS网站，同时关注关注时下人们的一些焦点话题，这样就能迅速找出一些有价值的文章。有了这些优秀的文章，加上一个电子邮箱，你就可轻松起家了，分门别类地投向各类文摘杂志的小编邮箱吧，例如说《读者》《青年文摘》《故事会》《意林》《易友》《37° 女人》《格言》等知名期刊之类的，都是很好的投递对象。你也可以上上“中国剪报荐稿网（www.soho520.net）”，上面有很多市

县镇的杂志社、报社等平面媒体在此征稿，还有大量荐稿经验、其他稿件来源等资源可供查询，非常实用哦。

这里也许有同学会问了：那荐稿会不会侵权呢？笔者可以很负责地告诉大家——“荐稿是不会侵权的”。一般情况下推荐的稿件编辑都会写原作者名和出处，并且国家有法律保障荐稿人的合法权益。换句话说，如果你推荐的稿子被平面媒体录用了，它将按法律规定和自身的情况发放稿酬（各个刊物的稿酬不尽相同）。当然，你还可以自荐（自己发表过的稿子）或是推荐别的作者发表过的稿。只要各位同学多学习学习别人的先进荐稿经验，长了本事后就等着一波一波的钱打入你的银行户头吧。

一个荐稿网站的网页，有征稿信息和荐稿成功案例

网络推手

网络是一个江湖，江湖就需要风云事件的发生，但很多风云事件不是靠天气预报，而是“人工降雨”——我们所熟知的“贾君鹏事件”据说到了后期就有推手推波助澜了。推手，就是靠炒作为商家赚取经济效益的这样一批人。这些人不仅有策划的头脑，更具备大胆的思路。现如今，网络上已经有了更多的机会让我们去做一个网络推手，我们先来看下面这篇报道。

《蓝翔先被冤又被炒？“蓝翔黑客”疑陷连环炒作》

在蓝翔技校出面否认攻击谷歌之后，本已趋于平静的“蓝翔黑客”事件，在本月22日却因一名自称是某威客网站会员“马小姐”的爆料而再起波澜，马小姐称蓝翔黑客事件是炒作，而幕后推手就是自己。不仅如此，该威客网站也在第一时间跳出来，在声明网站与谷歌被黑传闻无关的同时，却也“认领”是自己会员所为。



网络推手借助网络的力量谋取商业利益，推得过火的话网民往往会有被其愚弄的感觉

马小姐自曝策划蓝翔炒作

22日开始，一篇名为《蓝翔技校黑客事件幕后策划人曝光》的文章开始在网上流传，记者点开该文看到，作者表示蓝翔事件是一场精心策划的网络炒作，和贾君鹏事件一样，主要目的是为了推广蓝翔技校的品牌。文章称是蓝翔技术学校“宣传部主任”主动与某威客网站会员马小姐联系，“希望能够为他们学校炒作一下”，随后马小姐和其同事在互联网上发表了一篇极富争议性的新闻类软文，终于成功导演了“蓝翔技校黑客”事件。该文还称，马小姐发布的消息已引起谷歌方面的注意，并向她发来警告。记者注意到，该篇所谓的“爆料”文章流传后，很多网友直言是炒作，认为该威客网站意在“搭车”炒作。


蓝翔技校已经“冲出亚洲走向世界”咯

威客网站否认与己相关 确认是会员所为

然而，闹剧般的事情并未就此终止，此文出现不久后，文中提到的威客网站就迫不及待地发表声明，称“有业内人士认为这是该网在利用自己的会员进行炒作”故而发表声明。声明援引该网站创意营销部卿经理的话，表示最近媒体疯传的“蓝翔技校与谷歌被黑”事件不是通过该网站官方炒作。但声明同时确认，“蓝翔事件”是该网站一位会员“自己谈定的业务”。目前该会员也在网站上对事件进行了澄清，并发表了道歉声明。不过令记者不解的是，该网站尽管声明提供了自己会员向谷歌的道歉声明的链接地址，但却始终无法打开。

蓝翔：我们没炒作 别人在炒作

记者了解到，对于蓝翔黑客事件戏剧性的发展，蓝翔技校方面22日否认此事是与人合伙炒作，并认为是有人在借机蓄意炒作，该校办公室有关负责人表示，蓝翔技校根本就没有宣传部，学校方面甚至都不知道这家威客网站，更不知道什么“马小姐”。多数网友也认为，此事是威客网的自我炒作，颇具讽刺意味的是，就在这家威客网官方声明的下面，网友就直言“也太会炒作了吧”“这是搭车搞炒作，我看了这么多软文，只有这个网站自己声称‘有人’怀疑自己。”

《纽约时报》怎能搭伙炒作？

种种迹象表明，此次威客网站“自曝”会员策划“蓝翔炒作”，极有可能又是一次借蓝翔事件的自我炒作，抛开其他疑点不说，《纽约时报》率先“点名”蓝翔就是该威客网站无法解释的一点。在网上采取一些手段可以达到跟风炒作并最终形成一定气候，但让世界报业巨头《纽约时报》也跟炒客们“组团”忽悠几乎没有可能。据此，稍有鉴别力的网友应该也识破该网站的行为。（摘自赛迪网）

刚才的报道中涉及到很多具体单位的名字，其实我不想这么做，我也很想在报道中隐去具体的名字，但是那又会显得不真实。不过现在这样做的话又会让看到这篇文章的大家以为我在为很多单位做广告，这就是上篇报道给我们的心理效应……呃，本人在此声明：上文出现的所有单位和单位相关人员包括蓝翔技校谷歌赛迪网纽约时报贾君鹏马小姐卿经理等都没邀我签署战略合作书，本人没有从中获取任何相关利益。好了，看到这，相信大家都明白了，这篇报道里的马小姐和其所在的威客站就是一个典型的推手与雇主的关系（之前说的帖客其实也算推手的变种，不过推手要求比帖客要高得多，必须精通营销事件的策划和对当前热点的“煎炒炸煮”。拿捏不好的话，就会像报道中所描述的那样，最后就“炒糊了”。）

各位脑海中可浮现这样一幅画面：一个人骑马蹲裆式站好了，左右手慢慢从后向前推起，紧接着周遭气流涌动，推起的空气扫落一大片竹叶，眼看着风云变幻，一条巨龙从手掌跃起——接下来就有人有事做了：清洁工扫地养家，围观者在旁边卖冰糖葫芦……文中的马小姐就是这样的人，而威客网就是那卖冰糖葫芦的，清洁工就是媒体记者咯。我这么说……你该明白了吧？

网络砍价师

时下网络购物走俏，被称之为“精明眼”的网络砍价师也备受推崇，而且砍价师的业务范围从房地产行业到衣服商品都有。比如房产砍价师主要是活跃于各房地产网站的论坛上，为一些网友“热心”地提供意见并招揽生意。他们会帮用户与房地产商或者中介公司讨价还价——当然，具体的看房和合同事宜依然由购房者亲自实施。此职业是自发形成的，每一次砍价都是一次与开发商斗智斗勇的较量。（摘自新浪房产）



通过网络平台负责代表消费者与商家进行讨价还价的网络砍价师

看到以上这则消息，你是否又茅塞顿开啦？笔者相信房地产开发商在时下是最惹人非议的，所开发出来的商品房大都是我们只能看着有钱人买的。不过，如果觉得不屑跟房地产商搭讪的话，做一名导购砍价师也是不错的，有报道为证。

“还是在校女大学生的‘草米’从小伶牙俐齿，经常受邀陪同学购物砍价。而在某些购物网站中，她一边牵线搭桥让不同网友享受团购优惠，一边利用她丰富的服饰、美容知识帮顾客挤干价格水分，获得极大的欢迎。草米表示，她平时在同学中享有‘购物女王’的封号，经常会帮一些熟悉的网友去网店讨价还价，最后就干脆自立门户做起了专职砍价师。尽管每月收入不太稳定，几百元到一千元都有，但草米仍看好这个职业的前景。‘砍价时，我会跟店主说这种料子穿了容易起毛、或洗了会缩水不耐磨等，只要说得在理、态度诚恳，对方往往乐意降价，甚至反过来请我为其下次进货做顾问。’此外，草米还悉心搜集各大名牌化妆品的防伪识别指南，帮助网友淘正品、防假货。”



我相信更多的人会喜欢草米，而网络砍价师也是一个需要极强沟通能力的职业。很多人都比较能侃，又都熟悉某一行商品的销售情况，所以做砍价师也是网络诸多职业中比较能体现成就感的一个。但是，砍价就像战斗，必须真刀真枪地上，如果平时不注意商品的价格走势去砍价，比如一台品牌笔记本跌到4000元已经是跳楼价了，你非要再砍掉2000元才觉得够爽，那结果肯定是既替客户买不到好商品还要受商家的冤枉气——虽然网络砍价师大多是从砍出的价格上拿取提成的，但也别太过分哦。

网店设计师

此类工作并不需要河沙、水泥，也不需要吊顶和水电安装，因为装修工作不是在住宅和办公楼，而是在网络上进行。如果你觉得开网店的人太多了，很难从激烈的竞争中杀出一条血路，那你可以试着做一名网店设计师。

帮网店设计“店面”“贴墙纸”“铺地板”……这就是网店设计师每天的主要工作。那位同学又发问了：我认为开网店本身就是赚小钱呀，大部分店主应该都舍不得投资这些钱来装修店面吧。哈哈，这你就大错特错了。首先，开网店绝对不是赚小钱，淘宝上的百万富翁比比皆是；其次，很多店主都不懂PS，连对店标、公告、分类等有特别的尺寸（像素）和格式（如gif）要求都一窍不通，再加上特定的程序代码和吸引顾客的音乐、浮标动画，很多老板头都晕了——他们还是深知“舍不得孩子套不着狼”的道理，在装修方面还是舍得花钱的。不瞒各位，笔者自己就是名兼职网店设计师，在这里就小秀一下经验吧。





网店设计师提供各种模板供网店选择，让网络店铺更吸引人，更方便和吸引顾客浏览商品

给网店装修，说白了和房子装修差不多，要的就是创意。我一般按照客户的不同要求，对网店装修收取的费用按创意难度进行分类，少则几十元，多则上百元。到目前为止我接到的最大一笔单子是一家服饰公司的淘宝网店装修项目，收费888元——这几乎都是纯利润哦！而且现在做网店设计师的人也越来越多（没办法，中国人太多），你得经常想出新的招数吸引顾客。我的新招就是兼做网店会计师！每个月底，我会给合作过的老板们提供一份月报表，包括销售货品数量、规格、款式、颜色、价位分析等，有关信息一目了然，店主能通过这份报表进货、调整价格及款式。这样的配套服务按照网店规模和销售情况来收取服务费，一般从30～100元不等。另外，如果你懂得融会贯通，将前面我说的帖客、推手等网络职业交叉代入，利用广泛的网络资源提升网店的知名度、信誉值、收藏率等，这就是一个更大的市场！



最为被笔者看好的网络职业之一：网店设计师

假如你正好学过网页编辑和程序制作，那网店设计师绝对是一个你可以从事的最佳网络职业之一。什么？你很感兴趣但不会编程呀……去学吧，虽然各行各业的人是很多，但我相信会设计的比会开店的还是要少得多，授人以“鱼”不如授人以“渔”嘛。

网络小说写手

百万年薪作家颁奖会在沪举行

“起点中文网”2008年作家峰会6月21日在沪举行。这场峰会也被称为“百万年薪作家颁奖会”，到场的“起点”签约作者中的确有数人在起点拿到的稿酬超过了百万元。而起点当天更表示，将进一步挖掘旗下作者作品的价值，推进版权多元化输出，健全网络文学产业链，今后出现“千万年薪作家”亦不稀奇。起点中文网总经理吴文辉当天告诉记者，仅上个月起点就向1000名作者支付了共计200万元的稿酬。虽然能够拿到“百万年薪”的作者目前在起点的签约作者中只有大约千分之一，但年薪10万元左右的就多了。起点商务出版部经理罗立告诉记者，当天到场的作者基本都能拿到10万元左右的稿酬，而他们大多还是兼职的。这从到场的4000位作者中只有几十人是无业的就可见一斑。业内人士也纷纷表示，虽然起点的作品收费不高，读者每读千字只需付费2分钱左右，但由于读者量多，依然将给网站和作者带来不菲的收入。

看到这则新闻，各位的热血有无沸腾起来呀？相比较前面介绍的网络职业，网络小说写手的门槛更低，也更趋向大众平民化。而这则要闻也告诉我们：在网上写小说确实能赚很多很多的钱，写出的作品甚至能拿给上影英皇拍出来呢。笔者相信很多有文学造诣的人光靠码字就已功成名就，这辈子算是光宗耀祖了，比如《鬼吹灯》的作者天下霸唱就是我很崇拜的一位——在这里插播一则有关《鬼吹灯》的冷笑话，未经考证：某位老作家对这些网络写手暴发户表示强烈不屑“你们这个文章，这个书，看的人挺多，点的人挺多，我媳妇也上去点。但是，你们这个文字粗糙，没功底，你们不如我们，我看不起你们这些网络草根。你们要是没有网络，你们现在一定在要饭。”最后，老作家表示也要把自己的书弄到网络上去打擂，结果呢——败得一败涂地……他媳妇也没上去点他的作品，而是去点《鬼吹灯》了。


一部《鬼吹灯》给作者“天下霸唱”带来滚滚财源

在起点或者其他小说网站上撰写网络小说的大部分人并不是科班出身，但他们却是真正的文学爱好者，他们用各自独特的文笔叙述着种种奇思妙想。也许他们一辈子都不能赚得盆满钵满，也不可能大红大紫，但无论怎样他们都会有一批与其共鸣的读者。他们依靠汗水和内心的希望不断地在网上更新内容，他们心目中的文学殿堂其实也是华丽异常的——这就是网络的开放性，让每一个人的文学梦轻易实现。

对于那些想靠当网络小说写手赚得真金白银的同学，从现在开始请不断强化自己的写作功底吧，如果你想带来更多的读者，就要学习编撰故事的能力，了解读者爱看什么，通过自己的汗水和能力成就另一部超越《鬼吹灯》的作品也不是一个奢望。

除了以上职业之外，还有个人网站站长依靠广告联盟赚钱，有拍图片拍视频写文字传博客博点击率赚钱，有把客户的文字照片等制作成艺术品出售赚钱，有当大型淘宝店的客服赚钱，有做钟点工按时间帮人做事赚钱等等等等，限于篇幅本文不再多作赘述。这些人和任何勤奋工作的人一样，有自己的劳动付出，为社会为家庭创造着财富。什么？你觉得这终究是给别人打工，还是不如趁现在年轻，凭借父母的启动资金，依靠网络开创自己的一番事业？呃……本着减少你创业失败自杀的几率，我信手拈来国外最新的创意网站，希望我列举的以下这些案例能对你有所启发，也希望你能拼命踩着这些前辈的肩膀，将事业做得节节高——话不多说，请接着往下瞧：

Chatroulette.com

俄罗斯17岁少年特诺夫斯基有着令人头疼的逃学恶习，他几乎整日都泡在黑客网站上。在中国父母看来上网吧玩游戏的少年几乎是不可救药的，但就是这个厌倦了MySpace、Facebook、Twitter的特诺夫斯基决定找点新娱乐，于是他花了3天的时间创造了这个颇为另类的网站Chatroulette——这个聊天网站不需要用户名和密码，在唯一的页面上有显示聊天对象的视频黑框及输入文字进行交流的对话白框，你只要用鼠标轻轻点击，就可以与网络随机抽取的陌生网友视频聊天，如果不满意，只要点击下一个就可以换一个聊天对象。参加这个网站聊天的大多是年轻男性，他们活力实足，而且特有表现欲。它最吸引人的地方就是在于没有人知道另一端会出现什么人，你的聊天对象都是你社交圈以外不认识的人，而且每一次聊天都有着不同的经历，这完全颠覆了以往那种以熟人为主的聊天模式，新鲜又刺激。他的网站从建立到现在不过半年，却被估价到了4000万美元，真是后生可畏啊，颇有点当年比尔·盖茨的风范，就连谷歌都想和他合作，可谓前景一片大好。（关于Chatroulette，详见本刊4月下介绍）

为了制造新奇感觉，Chatroulette的用户戴着面具聊天

TheMallplus.com

TheMallplus是一家创立于新西兰的基于互联网的虚拟购物中心。在这里，用户可以在一个虚拟的三维空间中浏览和购买商品。网站致力于增加用户的购物体验，从而使他们既可感受到真实的购物乐趣，又能享受到在线购物的便利。购物中心有着大量的以女性为目标客户的零售商，还有大批等待加入该网站的批发商。他们在不久的将来将会对其他更多的客户群体提供服务，从而使购物中心得到更大的发展。该网站正试图在现有的条件下最大化用户的体验度，例如，你会注意到最初进入网站的时候会需要一些时间加载页面，但是随着宽带和电脑性能的进一步提升，他们可以进一步加快下载的速



犹如网络游戏一般的3D购物中心themallplus

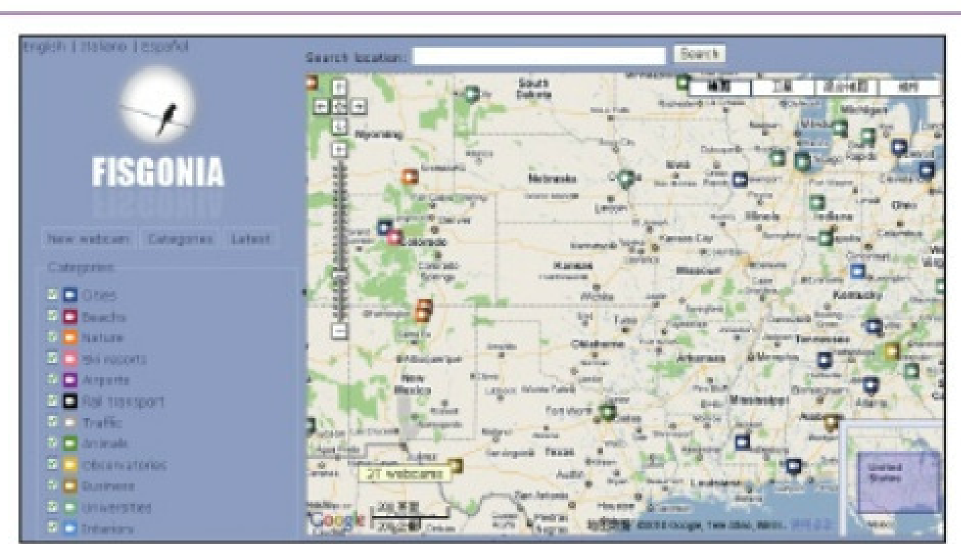
度以带来更多的特色服务。该网站是对未来虚拟购物的大胆尝试，将购物网站的体验更加细化，试想我们在网络游戏一样的画面里参加真实的网购，这样的创意确实是够酷，说不定更能刺激那些购物狂的消费欲望，最棒的是——不会感到一丁点的劳累呢。

Fisgonia.com

它是一个与电子地图相结合的视频直播网站，链接到网站的每个摄像头都可以在电子地图上定位，摄像头也可以根据拍摄的内容被分类查询和搜索，如果你想看某个路口的交通状况，你只需通过电子地图，搜索Traffic类别的摄像头，而恰好在附近有个网友把自己的摄像头对准了那个路口，在网上直播，那你就能通过他的摄像头了解到你想要的信息了。通过这个网站，你会惊讶地发现你所生活的地方里一些熟悉的画面。这个网站最可爱的地方在与真正与现实沟通在一起，我们虽然可以通过QQ视频与千里之外的人联系，但我们无法通过电脑浏览所有地方的实地信息，有了fisgonia，你将可能从电脑上看到世界任何地方发生的事情，这既是可爱的，也是可怕的……如果付费功能还能看得更仔细的话……想想看会有多少人为此买单呢？！

Swaptree.com

Swaptree是美国的一家物品交换网，它旨在给用户提供一个交换平台，主要交换的物品有图书、CD、DVD、游戏光碟和其他生活用品。它最吸引人的地方在于和一般的交换网不同，Swaptree不会收取刊登费，平台上交易的物品是没有标志金额的，所有的物品都是以一换一、以物易物的形式进行交易，届时系统将会自行配对，交易双方只需各自承担邮费并负责把物品邮寄给对方即可。一个孩子可以用PSP来换取他喜欢的乒乓球——这在大人眼里显然是件不可思议的事情，但这正是Swaptree的魅力所在：你认为它有价值，它就是有价值的。据官方统计，该网站经过三轮融资，金额高达560万美元，至今已促成100 000笔交易……在这里，有太多人想展示自己的个性，包括现在的收藏和过去的记忆，以及一些自认为比较有意义的东西。你既可成为免费会员，亦可成为VIP，这待遇可是大不相同的：前者有浏览权和评价权，也能展示一至两件个性物品，但是不能买卖，而且只能申请临时展位，并且限制展览次数；后者可以长期拥有自己的展位，并且可以展示好几样东西，还可以申请专家对自己的展品进行估价，取得“最受关注排行榜”席位，并能将自己的展品以合适的竞价卖出。当然，这里拒绝低俗，如果你不遵守纪律，成为交易假冒伪劣及非法物品的不肖之徒的话，你将被终生禁止登录哦。



无处不在的fisgonia



swaptree：你认为它有价值，它就是有价值的



只专注于做自驾游、自助游的lonelyplanet

Lonelyplanet.com

这是一家专门为自助游、自驾游爱好者设计的专业网站。在你不参加旅游团的情况下，只需随身携带一款可以无线上网的笔记本就可以了。网站上几乎涵盖了世界各地名胜古迹和旅游景点的资料和图片，其与众不同的地方在于，除了介绍风土人情以及历史渊源之外，还介绍了旅游路线和驾车路线、当天的天气状况，适合旅游的指数，以及当地许多鲜为人知的事情和禁忌（有的时候这些是很更要的，尤其是在没有导游的情况下）。许多资料都是实时更新的，目的是让大家及时了解和掌握实际情况。喜爱旅游的人，可以说都想走遍千山万水，出游的足迹也是遍布世界各地，但如果你没有条件，就可以选择循着那些旅者的足迹领略异域风光。这里既有宝贵的历史资料，也有实时上传的视频影像，真实且动人心魄。想拥有全套服务，你只需付很低廉的费用。庞大的用户群是网站盈利的根本保障，广告的投放自然也是网站重要的收入。据我所知，目前在国内虽然有几家大的旅游网站，但真正将自驾游、自助游分离出来的很少，如果有专注做这块的旅游站点为游客提供更加贴心的服务的话，我想经济效益也会像雪球一样越滚越大的。

Training-classes.com

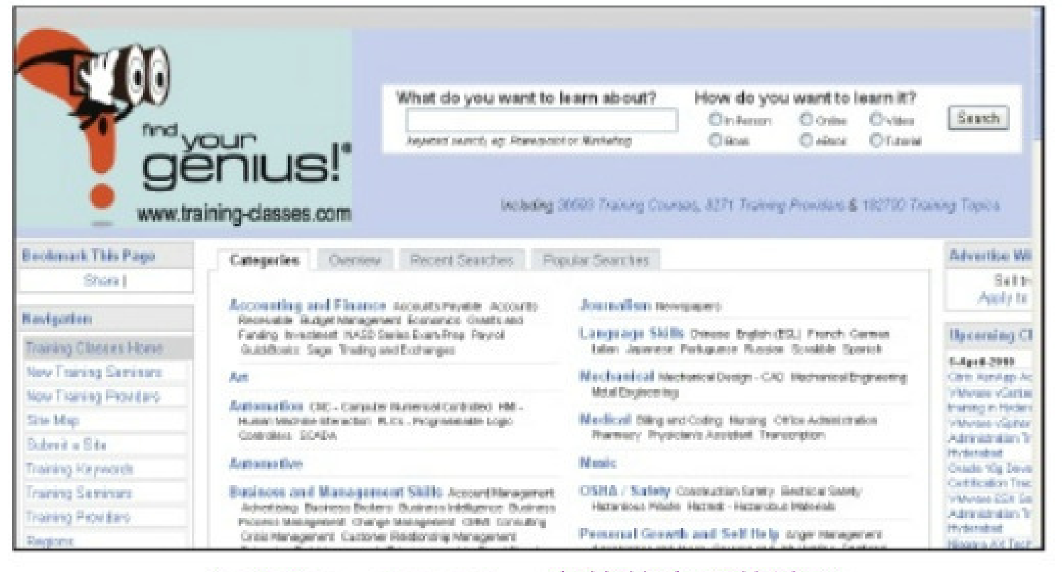
如何让知识迅速转化成生产力，这就像初产的孕妇会遭遇难产一样，大学生就业也存在着一定的障碍。为大学生创造就业实践的机会，让他们能更好地融入社会，是解决问题的根本所在。training-classes是在大学生就业机会少、实践经验少和心理

iwedding.co.kr是一家韩国的婚宴庆典网，网站的风格清新靓丽，充满了浪漫和雅致。凡是涉及到结婚需要的相关活动都有专人进行设计，再由新人们选择满意的方案，最后交付实施。

它最大的特点是一改传统的设计理念，水下婚礼、高空婚礼，甚至十分罕见的铲车婚礼都从大雅之堂走出，来到了广阔的户外空间。新娘和新郎的蜜月旅行也都经过精心的设计，连入住的宾馆和套房都充满着奇思妙想的气息。同时这家网站也承办集体婚礼和创意求婚，让你不得不佩服其想象力和创造力。

如果你有点心动的话，不妨也来一番借鉴，创建个家宴庆典网。我理想中的网站是这样设计的：顾客可以在庆典网上先注册一个用户名，然后到网站的分类栏里找到要举行的是哪一类庆典，再进入相应的下一层网页选择有关的服务项目。他可以选择上门服务，也可以选择设计蓝本（创意书）自助完成；内容可涵盖庆典装饰、司仪、摄像及营造气氛的钢琴、小提琴演奏；他还能选择不同的场地，比如客厅、花园、游船等等——这既是时尚也是商机，而且据我所知，现在还没有人运作这样的网站。机会难得，不可错过啊。

素质低的情况下，采用逐步培养、模拟实践，最后使受训者通过实测，掌握基本工作技能和常识的一整套科学的训练系统。当你登录网站后可选择训练模式：有一对一训练，也有新手同时参加的交互式训练，还有一种实景测试（设计得像大富翁游戏），当然，这不是游戏，只是在一种实战状态下的演习而已。训练一般要持续一周甚至几个月的时间，根据不同的职业，设计相关的训练项目，训练具有一定的专业性和权威性，即参加过这种训练的大学生在全部项目合格后，会连同成绩一道推荐给用人单位。这家网站一经问世就受到了众多无工作经验者的青睐，分阶段培训、取得阶段成果的培训方式让许多初学乍练者找到了成长的感觉，亦愿意加入其中，享受获得经验的快乐。同时，由于它多变的教学方式加上网络软件互动支持，使受训者能轻松完成从菜鸟新手变成技术与专业能手的过渡，网站的经济效益当然也不会低咯。



training-classes：实战状态下的演习

Valorebooks.com

Valorebooks是一家由大学生创建的专门销售和周转旧书的网上书店。他们将从图书馆和各大书店及大学生毕业后不用的旧书收集起来，再将这些书卖给需要的人，或是捐赠给贫困地区和社会福利部门。他们与合作者的关系也很值得借鉴，有些书也是别人捐给他们的，他们通常拿出营业额的5%返还给支持他们的人，而且网站还经常参加社会公益活动，以提高影响力。起初Valorebooks的收入并不是很高，而且带有半公益性质，但在运营了三年以后，他们就吸引了一笔大的风险投资，交易量也大幅攀升，生意一直红红火火。想想看，其实我们周围也蕴藏着无限的商机，像旧书交易这样的专业网站很少，也没有哪家做得特别好，而有一些考前复习资料被用过之后就丢弃了，大学生们不用的旧书也变成了废纸送到了收购站，真是浪费资源——我现在还记得我读大学那会在每年期末考试之前，学校打印社的生意那叫一个红火哟，很多同学都拿着师哥师姐用过的教科书或者是班里成绩最好的同学的笔记本去复印，因为历届老师出的题目也许就在上面有迹可循呢！所以说，如果真能将这些资源整合起来，再加上好的营销方式，这可是大有所为，前途大大的。

以上这些网站都有个共同的特点，那就是主导潮流、酷劲十足。有很多人在刚创业的时候就抱着如何赚钱的目的，有着太浓的商业气息。殊不知，不论是什么生意都不可能一下子就见到效益，而望洋兴叹的背后，我们必须注意到良好的运营模式与过硬的服务质量及完善的配套设施，这些都是一家网站成功的基本条件。要记住，信誉是得以发展的常青树，效益则是建立在企业可持续发展的基础上的。

另外，除了上面这些五花八门的网站外，还有一类是我们最容易接受和实现的，那就是在网上开个店铺，卖各种各样与众不同、花里胡哨的小玩意。老外们在这点上已达到了登峰造极之地步，你看——

狗用的风镜

有酷爱狗狗的商家考虑到某些地区沙尘太大，因此做了些给狗们戴的风镜然后在网上卖，就靠卖这玄乎的玩意，最后竟成了百万富翁，还开了很多分店。

很多时候创意在于挖掘人们深处的需求，你也可以试着卖卖给猫咪用的风镜。

另类修道士

美国有位修道士开了一家网站，专卖打印机墨盒之类的耗材，火得不得了，2010年他们的销售额是250万美金。

此事的亮点在于这是个真正的修道士在做这门买卖——如果你有个舅舅正好是和尚，可以考虑和他联手经营类似的生意……

天线球

天线球就是汽车天线上装饰用的小球小玩具之类的东西。现在还有人用这个东西吗？还在网上卖，看起来够呛——可是又一个百万富翁因此诞生了。顺便说一句，都是中国生产的。

小玩意儿不怕小，只怕太适合，人们选择的需求也是很细化的。

健身扑克牌

每张牌上印上一套健身方法，然后在网上卖，一副牌18.95美金。谁会买呀？我是不会买。可是，一位健身教练员去年在网上靠卖这个赚了470万美金。

这是只有身处特定行业的人才能想出来的创意。

专用尿布背包

很多夫妻带婴儿一同外出旅游的时候都要带好几块尿布出门，在路上的时候好给孩子换。但一般女士用的背包手提包等不一定适合，尿布拿出拿进都不方便。有人就建了一个网站，卖尿布专用背包，还分成了22大类，听说刚开张时就卖了18万美金。

没有做不到，只有想不到。

有的人可以用吃饭睡觉上厕所的时间就想出很多点子，但如果这个人来自某偏僻乡村，他去找村长说我有个很棒的创意需要您帮助我实现，大家一起赚大钱，那村长肯定会说，“你看，现在路还没修好，哪有时间管这呢”；然后路修好了，村长又说“我们还要种转基因水稻呢，你那想法再搁置搁置吧”。结果这个人的创意就只能从厕所里来，还回到厕所里去。好在各位赶上了好时代，由于目前威客力量的不断壮大，一些大企业开始专门从威客手里收购有用的点子：它可以是一句口号，或者是一个比较出众的设计，更或者仅仅是一个想法。你只要能上网，能及时获取相关信息，就有机会点石成金。比如某著名卫视出台了一档电视节目叫作《创意时代》，这个节目是与国内某威客网站合作举办，所有参与节目的人员都是威客。在这个节目里，一些拿出创意而被企业老板看中的人将获得丰厚的物质奖励。比如雀巢咖啡近期征集新广告语（我们都知道它那句难听的“味道好极了”），26岁的湖南女孩龙起凤以一句11个字的广告语——“用一杯咖啡的时间来想你”，最终赢得了10万元轿车大奖。评委主席“中国策划第一人”叶茂中先生对这句广告语的点评是：这个不值10万，应该值1000万！我相信所有人听完这句由常用汉字组成的11字短句能获得10万元轿车之后都多少会有些艳羡，更会对叶老的话唏嘘不已。



水 你忽视了的生命之源

■北京 Carol

今年我国西南地区遭受严重旱灾，往日雨水充沛的地方现在成了干地、旱地，河道断流、农作物枯萎、人畜饮水困难……

其实北京也是个缺水的城市，其实整个华北都是缺水的地区，其实整个中国都在缺水……

水占成人体重的60～70%。没有水，人只能生存几天。

没有水，地球能生存几天?

水不是打开自来水龙头就有的，水也不是打一眼井就能涌出来无穷无尽的，地球上的水只有那么多。只是在一个庞大的水循环前，我们忽略了水的价值。

也许有一天，我们可以从外太空中拖取含有丰富水汽的彗星来补充地球的水资源。但是在这一天到来前，还是请大家彼此转告：水，是珍稀之物。

否则，有一天你居住的地区也会土地干涸分裂，你也会象现在西南省份的居民一样挑着水桶四处寻找水……

每一个微小的环节都在彼此作用和影响，最终形成席卷天地的风暴。

那时，我们每个人都将在灾难前无处躲避。

不喝水人能活多久

如果将我们身体中的水分排出去，那我们大概就是肉干了。人体中含有大量的水，能占到体重的三分之二。水是生物体内一切物质交换的媒介。人体如果没水，则养分无法吸收和输送、废物不能排出、血液不能运行，体温不能调节，体内各项生理活动都将无法进行。人身体失水20%就会导致死亡， 科学家曾经做过多次实验证明，人在没有食物的情况下还可以存活一周左右，而在没有水的情况下，人最多则只能活三天左右。

世界水日

每年的3月22日为“世界水日”（World Water Day）。这个日子是为了提醒全体人类重视水问题，警惕水危机的发生，提高公众的水意识，督促各国建立一种更为全面的水资源可持续利用的体制和相应的运行机制。1977年召开的“联合国水事会议”向全世界发出严正警告：水不久将成为一个深刻的社会危机，继石油危机之后的下一个危机便是水。1993年1月18日，第47届联合国大会作出决议，确定每年的3月22日为“世界水日”，以推动对水资源进行综合性统筹规划和管理，加强水资源保护，解决日益严峻的缺水问题。同时，通过开展广泛的宣传教育活动，增强公众对开发和保护水资源的意识。

每一年的“世界水日”都有不同的主题，2010年的主题是“保障清洁水源，创造健康世界”。在http://www.un.org/chinese/waterforlifedecade/中可以详细了解到2010年“世界水日”的情况。

水之贵

从外太空看，地球是少有的蓝色星球。那晶莹的蓝色来源于地球上的水。在人类已探明的行星之中，地球是唯一拥有液态水的星球，也是唯一诞生了智慧生物和文明的星球。

地球上的水储量不少，但这储量中淡水仅仅只占了2.5%。淡水又主要以冰川和深层地下水的形势存在，河流和湖泊中的淡水仅占世界总淡水量的0.3%。只有淡水才能作为饮用水使用。然而，就是这有限的淡水还分布不平衡，一个地区有时发生洪涝，有时又干旱连年。今年我国大旱的西南地区，是雨量比较充沛的地区，贵州更有“天无三日晴”的说法，但在异常的气候影响下，贵州也没有逃脱干旱的魔爪。

除了近年来全球性干旱带来的缺水危机，淡水还遭到了严重污染。世界卫生组织指出，全球每年至少有 1500万人死于饮用被污染的水而引起的疾病。

世界气象组织早在1996年初就指出：缺水是全世界城市面临的首要问题，估计到2050年，全球将有46%的城市人口缺水。对于水资源稀少的地区来说，水已经超出生活资源的范围而成为战略资源，由于水资源的稀有性，未来因为水爆发战争的可能性将



我国最大的淡水湖鄱阳湖，如今也面临着干旱和水位降低的危机

越来越高。

这并非危言耸听，近年来，因水资源而引发争端的趋势已在缺水严重的中东及亚、非洲部分地区初见倪端，其中以沙漠气候为主的中东地区表现尤为突出。在过去四五十年里，几乎在中东进行的每一场战争中，双方都将摧毁敌人的供水系统和水源作为首要的战略目标。因此，中东各国一直把水资源作为国家的战略物资看待。

抽取地下水并不是长远之计，地下水开采过度会造成地层下陷并破坏地底结构、改变地区生态环境，造成无法恢复的永久性破坏。淡化海水？除非将成本降低，否则无法推广使用。

归根到底，人必须意识到水并非是取之不竭用之不尽的资源，水是一种珍稀之物。只有认识上的根本转变，才能挽回人类将有一天面临无水可用的悲惨命运。

节水，从细微处入手

我国西南地区到底有多旱，这个博客上（http://blog.sina.com.cn/s/blog_4b886f150100hiaq.html）一系列“直击西南旱情”的文章，是非常直观与真实的记录。



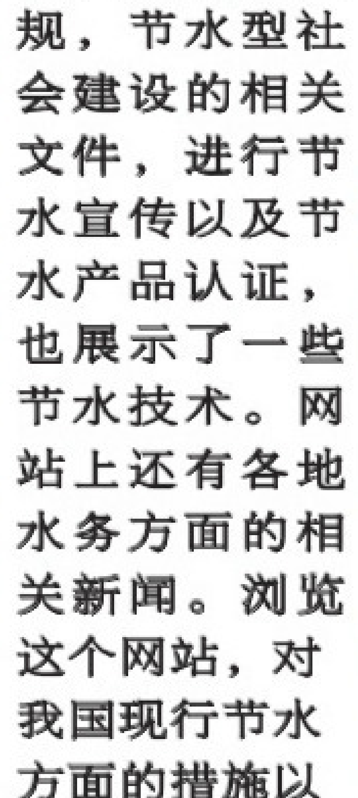


持续数月的西南大旱，给当地人民的生活带来极大困难

面对我国西南地区的大旱，不少有识之士发出了节水倡议，组织节水行动。提倡和推行节水风尚，提高节水意识，从点点滴滴的节水做起，将对灾区的关注化作自觉的节水行动，不仅是对灾区的支持，更是对整个社会的贡献。

网络中有不少和节水有关的网站，聚集起社会方方面面的力量，共商节水这一关系到民族兴旺发达的百年大计。

全国节水网（http://www.jieshui.gov.cn/）全国节约用水办公室主办的网站，介绍了节水办公室的组织结构，中国水资源的状况，国家有关水的政策法规，节水型社会建设的相关文件，进行节水宣传以及节水产品认证，也展示了一些节水技术。网站上还有各地水务方面的相关新闻。浏览这个网站，对我国现行节水方面的措施以





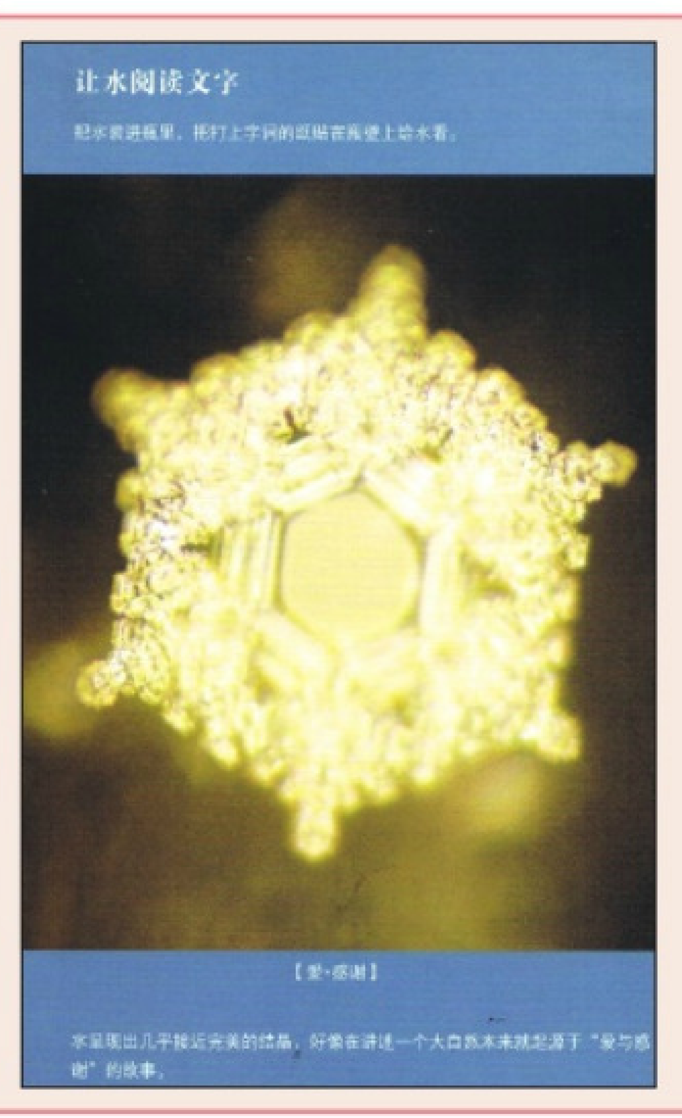
全国节水网

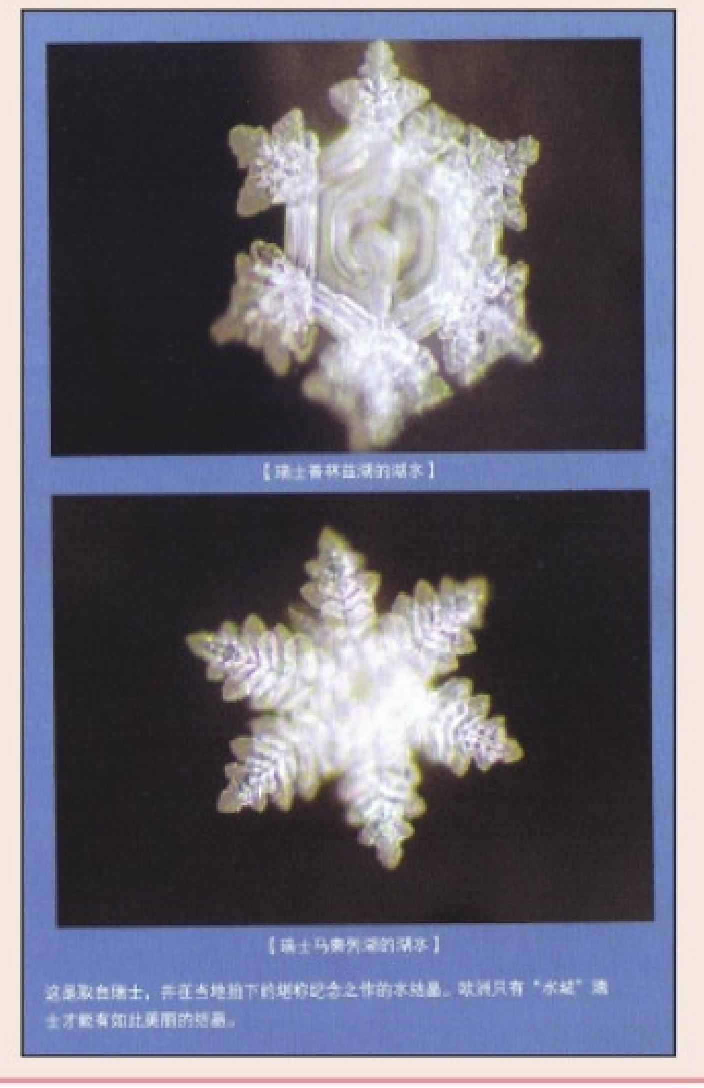


中国节水网

水知道答案

《水知道答案》是一本美丽的图书。从1994年起，日本医学博士江本胜开始拍摄水结晶的照片，他将从世界各地采来的水样放入冰箱，在冰即将融化成水的临界点，用高速摄影技术留下了一张张水结晶的奇异面孔———如果仅仅仅仅是完美无缺、晶莹剔透的六角形，那也没什么特别，奇妙的是，看过“爱和感谢”字样的水形成了华美庄严的结晶，看到“浑蛋”之类伤人的字眼的水则混沌一片丑陋不堪；听到巴赫等古典音乐作品的水如同乐曲结晶成相互联结的奇妙结构；若是听到嘈杂愤怒的重金属音乐，水结晶的效果则与骂它“浑蛋”类似……于是，有了这本《水知道答案》，122幅水结晶照片，都在试图说明，天然水总能形成美丽的结晶，而人工处理过的自来水和放置在电视、电脑、手机旁边的水都无法形成结晶。更有甚者，水对人类创造的语言、文字（包括日文、英文、法文、德文、中文等等）、图像都有所感应，水对善意的信号都报之以独具特色的美丽结晶，对恶意的诅咒则惊恐沮丧。水竟然具有复制、记忆、感受、传达信息的能力。水能听，水能看，水知道生命的答案。





及行动，将会有一个比较全面的认识。

中国节水网（http://www.timesinfo.com.cn/），一个专业关于水的网站。怎么节水？水就那么多，要节约只能从用水环节下手。一方面要加强水利建设，丰水期储水积水，枯水期放水补水；一方面要做好污水处理，保证水的循环利用效率，也保护了水源的干净卫生。中国节水网中所涉及的水务、污水处理、水利工程和技术交流等内容，给相关专业人员提供了及时的资讯。而社会大众也能从网站上学习和了解到许多节水方面的知识，对水行业会有一个新的认识。

中国节水灌溉网（http://www.jsgg.com.cn/Index/Index.asp），这是一个比较专业的农业水利建设的网站，内容从技术层面出发，比较丰富：有相关技术标准、专业规划、文件法规的介绍，也有研究调查、经验交流、技术讲座、文献资料等技术的传帮带……对城市居民来说，农业灌溉是个遥远的话题，但农业灌溉技术的点滴进步，都会影响到我们这个人口大国的农产品生产，影响到我们的“米袋子”“菜篮子”……

中国水网（http://www.h2o-china.com/）则是水行业的专业网站，注册会员人数已经达到了30万人。也许你正在从事或者以后的工作和水有关，那决非一项简单的工作，水处理技术、水工程、水服务……意味着水行业的复杂和倍具希望的发展前景。作为一家网络媒体，中国水网的目的是推进水行业可持续健康发展，其特色包括拥有多个大型在线数据库和持续超过6年的《中国城市水业市场研究》年度报告、数十份专题研究报告，创建了服务于水产业链上下游企业的“水商圈”产业信息平台，组织每年一度的城市水业战略论坛、水业高级技术论坛、水业企业年度评选、水业万里行公益活动等多项活动。



中国水网


中国节水灌溉网上演示的玉米地覆膜滴灌技术

水展览，了解更多的水

北京自来水博物馆

位于北京市东城区东直门外北大街甲6号院清水苑内的北京自来水博物馆，建馆已经10年，展示了北京自来水的历史，博物馆中还有早年的自来水水塔。对不熟悉自来水来源的人来说，这个博物馆是本生动的教科书。目前展馆共有三个展厅，第一部分“艰苦创业，励精图治”，讲述北京自来水从无到有的创业过程；第二部分“清泉悠悠鉴古今”则回顾水对城市的重要性；第三部分“改革开放后的蓬勃发展”记述了改革开放后北京自来水事业的快速发展。生命与水息息相关。水养育了人类，给人类带来文明；水也养育了人类为自己建造的城市，给城市带来繁荣。与水相伴，北京自来水事业走过了近百个春秋，经历了旧中国的荣辱兴衰，也沐浴了新中国的灿烂阳光。水对每个人并不陌生，关于自来水也许您想知道的更多更多——让我们穿越时空，跨越百年，去找寻历史的足迹……

博物馆中的水塔模型、水站模型、管网电子示意图大屏幕，水源八厂制水工艺沙盘和水源九厂制水工艺模型，以及北京水系与城市供水演示，都值得一看。

博物馆周三至周日开放，开放时间为9:00～16:00。乘坐公交车44、106、107、117、123、800路或地铁东直门站下车，从东直门桥沿二环路向北500米走进路东的清水苑小区中，就可以找到这家博物馆了。

实在搞不清楚怎么走的人，可以在http://ditu.google.cn/maps上查到北京自来水博物馆的地址，确认交通路线。





自来水博物馆建于1908年的东直门水厂蒸汽机房（上图）自来水博物馆建于1908年的来水亭（下图）

北京节水展馆

坐落在北京西四环附近的北京节水展馆也有10年的历史了，虽然展馆设置的目的主要是面对全市中小学生开展节约用水宣传教育，但很多节水知识成年人未必知道，因而成年人进展馆参观也是对自己的教育，并不“丢脸”。展馆共由水的认识、水的应用、自来水的由来、节水求发展四方面内容26件展品及灯箱组成。主要展品有水分子结构模型，自来水不自来实体模型，检漏游戏，奇妙的水雾，实验演示台，水膜，实验演示台（旋涡、水比较），节水器具实体模型，人体与水，水利发电模型，雨水利用模型，膜—生物反应器中水处理演示模型，水冷空调，循环洗车模型，水的溶剂作用，虹吸实验等。人体含水量测试的仪器很受学生的喜欢，可以实际测验自己的含水量。用几十个灌满水的大可乐瓶做成的洗衣、洗碗、洗澡等活动用水量展示的模型给人印象深刻，洗衣机、洗菜池、浴缸、马桶都分别对应着一个按钮，按下按钮，就会在中心站台上冒出许多大可乐瓶子，瓶子里装着水，表明这一次家务活动要耗费的水量。演示结果显示洗澡最浪费水，其实在中国这样的缺水国家，盆浴是非常不适合的奢侈生活方式，并不值得推广。



北京节水展馆中的人体含水量测试平台

北京节水展馆的具体地址在北京市海淀区恩济庄46号C区，乘坐公交车414、609、653路恩济西街下车，往南走不了多远就能看到了。展馆在周一和法定假日休息，开放时间为9：00～16：30。

林晓：5月是我最喜欢的月份，因为风和日丽，因为花正繁盛，因为春未走远夏未临近……在5月的星空下，人更容易容易幻想和做梦。不信，你试试看？



■北京 唐婵

你出生的那天 寻找世界另一端的影像

很多人都有写博客、拍照片来记录生活的习惯。但谁有这位摄影师持之以恒？从1979年开始，他每天拍摄一张照片，直到1997年10月25日，才戛然而止——在那一天，这位摄影师因健康原因而去世。他的家人整理了所有照片，并开设了这个网站。

自从有好事者将这个网站转到中文BBS上之后，便忽然引起一部分80后小资人士的浓厚兴趣。说不清这是一种什么心理，似乎大家对于自己出生那天，这位世界另一端的摄影师究竟看到了什么感到非常好奇。从那些或者迷幻或者温馨的照片中，网友们读出的不仅仅是摄影的艺术，还有一些对岁月的感慨，以及一些无法言说的巧合暗示。从豆瓣到天涯，无数网友们在这个网站上寻找自己的生日……你想过吗？在你出生那天，也许他曾拍下一片你最喜欢的玫瑰花田。也或许，他曾在街头拍下一个寂寞女子，恰似几十年后现在的你。

如同某部小说中所说的，“总有些人会意外相逢”，人们想寻找的，不过是一份跨越时间和国界的相遇。



他拍了什么？

◆**网友：**这不是矫情，只是想让自己小小地被触动一下，但不至于落泪。

◆**摄影师的博客：**http://www.photooftheday.hughcrawford.com/

◆**林晓：**你出生那天，世界另一端的人们留下了什么影像？愿意拿来跟大家分享一下吗？

土豆映像节 来自草根的狂欢

听说过“金土豆”奖么？没错，就是土豆网每年一度的“圣丹斯电影节”，由大批名人当评委，评出年度土豆最佳视频。往大处说，活动的宗旨是这是扶持网友原创，往小处说，其实就是把“豆角儿”（土豆名人的总称）们都聚到一起，让他们的油菜花一次开放个够。去年映像节上就出现了跟《贫民窟百万富翁》异曲同工的短片《Hero》，更久之前出现几个动画强人。至于今年么……参赛作品高达5000余部，其中最令人震撼的，大概就数100多位网友参与制作，几乎零成本的网络大片《网瘾战争》了。这部被称为“网络阿凡达”的片子竟然还请到李宇春友情加盟出演一位重要角色，播放次数超过一千万，夺冠呼声相当高。

不知不觉，土豆网上的视频“质量”已经越来越高。参赛作品虽然没有挥金如土的大场面，也没有顶级的器械和后期制作，但其他条件一点儿都不差。无论是摄影角度、镜头使用、编剧、配乐……都已经达到或者相当接近专业的水准。这真是门事业啊，同学！看到这些作品，你会觉得中国影视的前途还真是超有希望。在所谓的“大片”屡屡令观众失望的现在，也许那些导演真应该跟这些“豆角儿”们学学了。这次担任评委的陆川曾经对媒体表示，诸多佳作表现出的创意水平令人赞叹。而本身就是网络出身的宁浩更在采访中说：“每次灵感缺乏了，我就会上土豆网去看视频，里面真的给了我很多的灵感去充实我的电影剧本。”

有空去逛逛土豆映像节吧，说不定十年之后，现在这些候选名单上的人已经成了大名鼎鼎的第7代第8代导演了呢。



◆**网友：**这不是矫情，只是想让自己小小地感动一下，但不至于落泪。

◆**土豆映像节主会场：**http://tdvf2010.tudou.com/front/index.html

◆**林晓：**曾经有人说，真正的美女在民间，真正的帅哥在民间。其实，真正的好创意，也在民间。



猫咪王国 http://www.catkingdom.org/

新鲜度	★★★
鲜理由	专业，温馨的爱猫族聚集地

台湾省的猫奴大本营。爱猫的人在这里分享与自家猫咪生活在一起的喜怒哀乐，秀出猫咪的靓照，帮助一些新手解决养猫时遇到的问题，顺便得到一点作为养猫前辈的自傲感。与其他宠物网不同的是，这里与CFA（国际猫展选美会）有直接的联系。在这里，可以第一时间获取猫展的相关资料，并且报名参加猫展。

当然，你可能觉得养一只获得过猫展奖牌的猫是种非凡的荣耀，但对于猫来说，出席猫展也许是件可怕的事情——那么多的目光对它评头论足，天啊，换谁会喜欢！



祝福网 http://www.zhoogoo.cn/

新鲜度	★★★★
鲜理由	最有用的网站，怎么可以不来看看？

这真的是一个善良友好无比温馨的祝福网站，还可以输入名字制作个性祝福什么的……什么，你不小心点击了网站上的“愚人节专题”，难道你不知道愚人节已经过了吗？

如果不来这个网站，那就太奥特曼了。浏览本网站，可以提高网络警惕心，可以训练电脑操作，可以提高情商和忍耐力……只要花费一点点时间，就可以得到相当的锻炼，帮助你迅速成为网络时代高心理承受能力的顶尖人才。将本网站网址转给朋友，更可以增进朋友间的友情。本网站，堪称居家旅行，杀人越货之必备网站！

最后说一下：跟四月一日愚人节挂钩的东西都应该提高警惕心！发现被骗了不要寄烂番茄给我！

奇闻网 http://www.7story.com/

新鲜度	★★★★
鲜理由	有些事情真是想不到

好奇宝宝、灵异爱好者，可能都会很喜欢这个网站。收集了大量的世界奇闻，包括奇怪的收藏家、神农架野人探秘、水怪探秘、鬼屋探访、至今未被抓获的连环杀手……以及大量灵异照片。注意，来看的时候要管住自己的手，点开文章之前先衡量自己的心理承受能力，不要被吓到了。因为里面有些新闻和传说真的是骇人听闻，令人不敢想像。

奇闻归奇闻，还是要注意区分谣言、流言和谎言，在这些形形色色的奇闻怪事中必定混杂了大量道听途说，要用自己的脑子分辨啊！



黄金频道 http://www.wfuv.org/

新鲜度	★★★
鲜理由	免费享受全世界的频道，而且不用翻墙！

不知道从什么时候开始，我都忘记收音机是用来干什么的了。有喜欢的音乐，我会去买CD或者下载。直到这两条路都行不通时，我才会想到这个网站。每天同步更新全球电台频道，没赶上的节目也可以补回来。除了音乐之外，最精彩的还是一些脱口秀，老外的电台主持有些还是很逗的。

什么，你对英文一窍不通？有个工具叫在线翻译，何况，这不正是帮你捡起英语课本的大好良机？音乐很好，我现在正在听呢…… P





精彩纷呈的影音新时代

——视频播放软件新特性纵览

■河北 李岩
■辽宁 暴雨梨花猫

关键字：视频播放

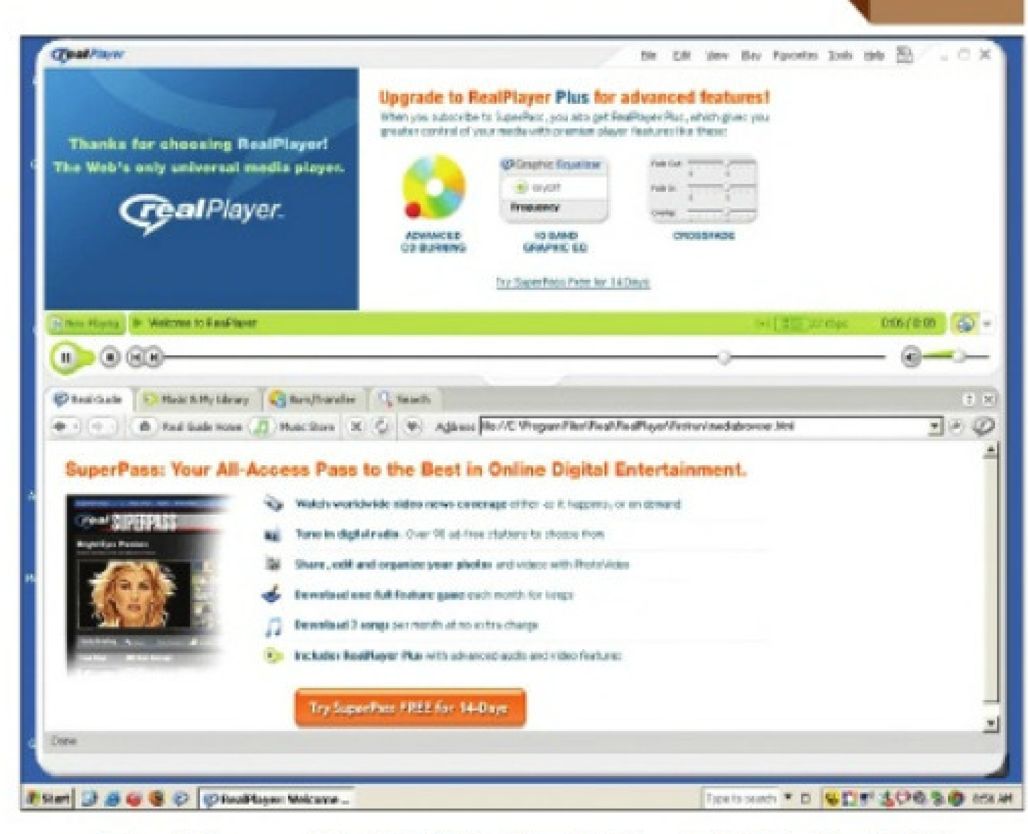
编者按：你是否注意到我们已经迎来了视频播放的新时代呢？没错，播放软件功能更强，画质得到飞跃提升……你是不是也发现，如今有很多“在线高清”，它们真的那么神奇吗，我们又该如何选择？

一、从模糊到清晰——视频播放入佳境

让我们先把时钟调回至十年前，也就是个人电脑在国内渐渐普及的时候。当时电脑硬件性能有待提升，网络也未普及，不过这些都没能阻碍其承担起多媒体播放的重任。对于较早接触电脑的用户，一定记得“RealPlayer”和“豪杰超级解霸”，它们就是在当时的特殊背景下，被用户们推上神坛的两款经典多媒体播放软件。

RealPlayer之所以成功是因为它能播放RM格式文件——当时最流行的多媒体文件格式，也是如今RMVB格式的前身。RM是由Real Networks公司制定的音/视频压缩规范发展而来，它的特点是文件体积小，画质可以接受，并适合在线播放。对于一般用户来说，100MB的文件中竟能塞入一部画质不错的电影，在当时硬盘资源宝贵的情况下是极具吸引力的。加上ADSL宽带接入方式刚开始推广，用户大多使用56K调制解调器拨号上网，网吧带宽大多也只是64/128Kbps的专线。RM格式在此种苛刻的条件下竟做到了“边下载边播放”，虽然其画质和今天的在线“高清”根本无法相提并论，但作为最早的流媒体格式之一，RM格式真可谓当时的及时雨了。凭着对自家格式的完美支持和免费下载使用，RealPlayer获得了数量庞大的用户群。不过可惜的是，正像一些获得成功便开始“变质”的软件一样，RealPlayer在后来的版本中植入了大量广告，资源占用越来越多，其位置慢慢被其他软件取代。

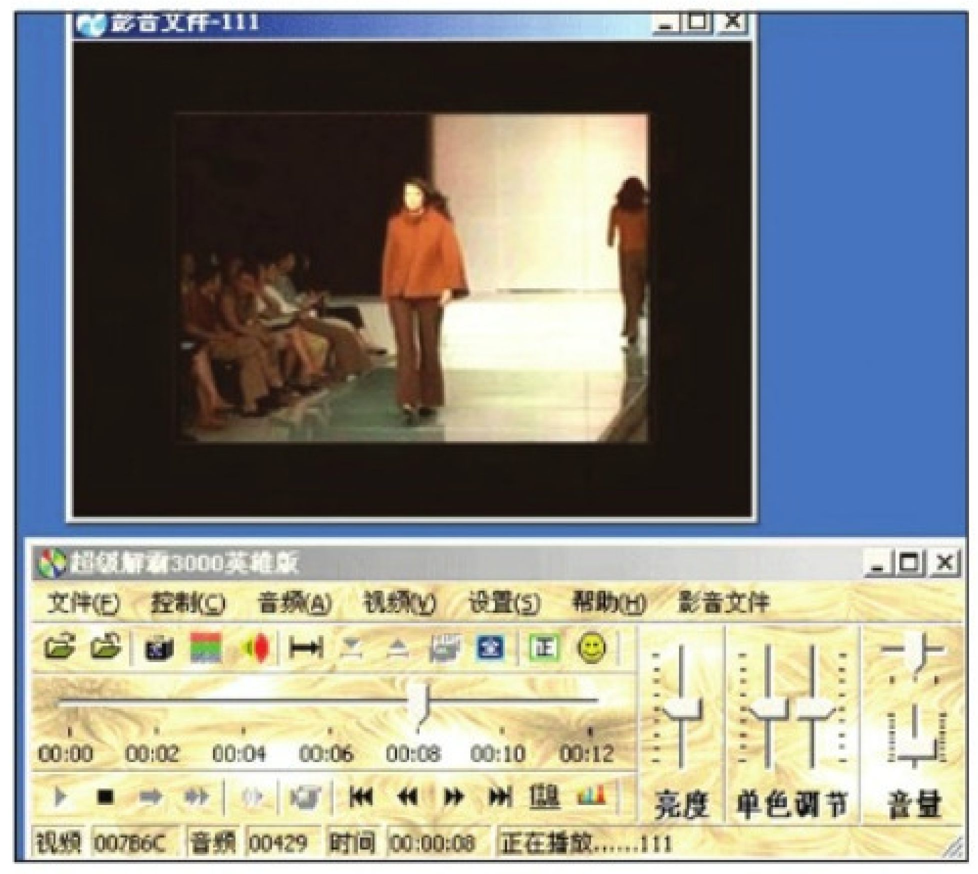
豪杰超级解霸有过它最为辉煌的时候，至少在暴风影音出现前都是如此。人们过去经常购买或租赁VCD和不算流行的DVD碟片，这些盘片中不少质量低劣，放入影碟机后要么不能读取，要么在播放过程中卡死。“超级解霸”提供了对于各类光盘的纠错能力，遇到光盘上不能读取的信息块时会尝试跳过，用户不需过多参与即能在软件的帮助下播放完整张碟片，这令电脑相对于当时的影碟机有了极大的优势，“超级解霸”几乎成为当时的必装软件，在用户群中有着很大的影响力。“超级解霸”的后续版本中加入了“模糊变清晰”功能，通



RealPlayer的后期版本界面杂乱，易用性大不如前

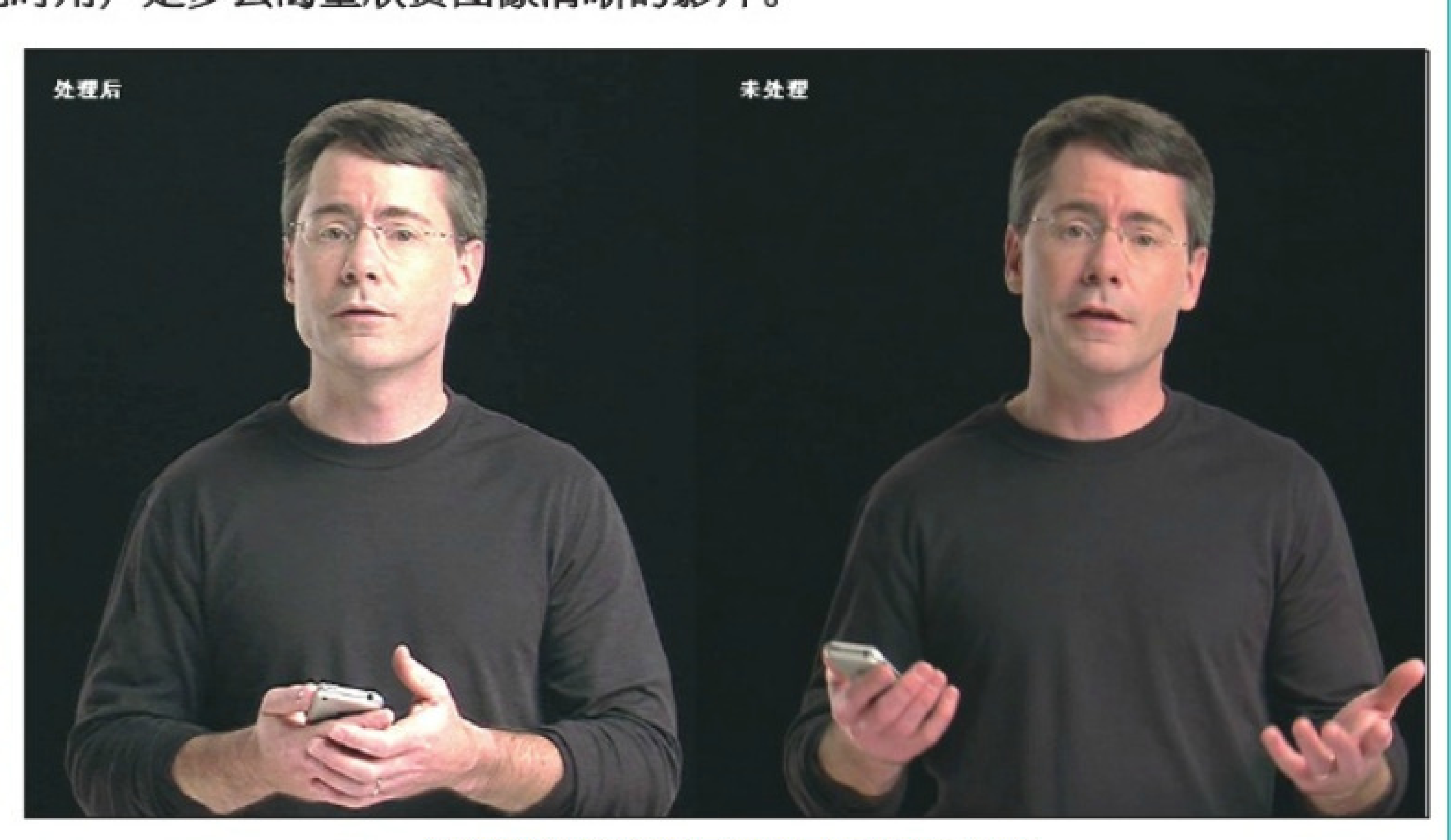


过类似自动调高亮度和锐化图像的方法提高影片播放质量，成为该软件的一大卖点。但在笔者看来，尽管这种方法能或多或少地改善观看体验，可是由于当时流行的视频文件无非是VCD、DVD或其压缩后的产物，与我们今天定义的清晰还有很长一段距离。不过我们也能看得出，此时用户是多么渴望欣赏图像清晰的影片。





超级解霸的分离式界面设计是它的一大特点



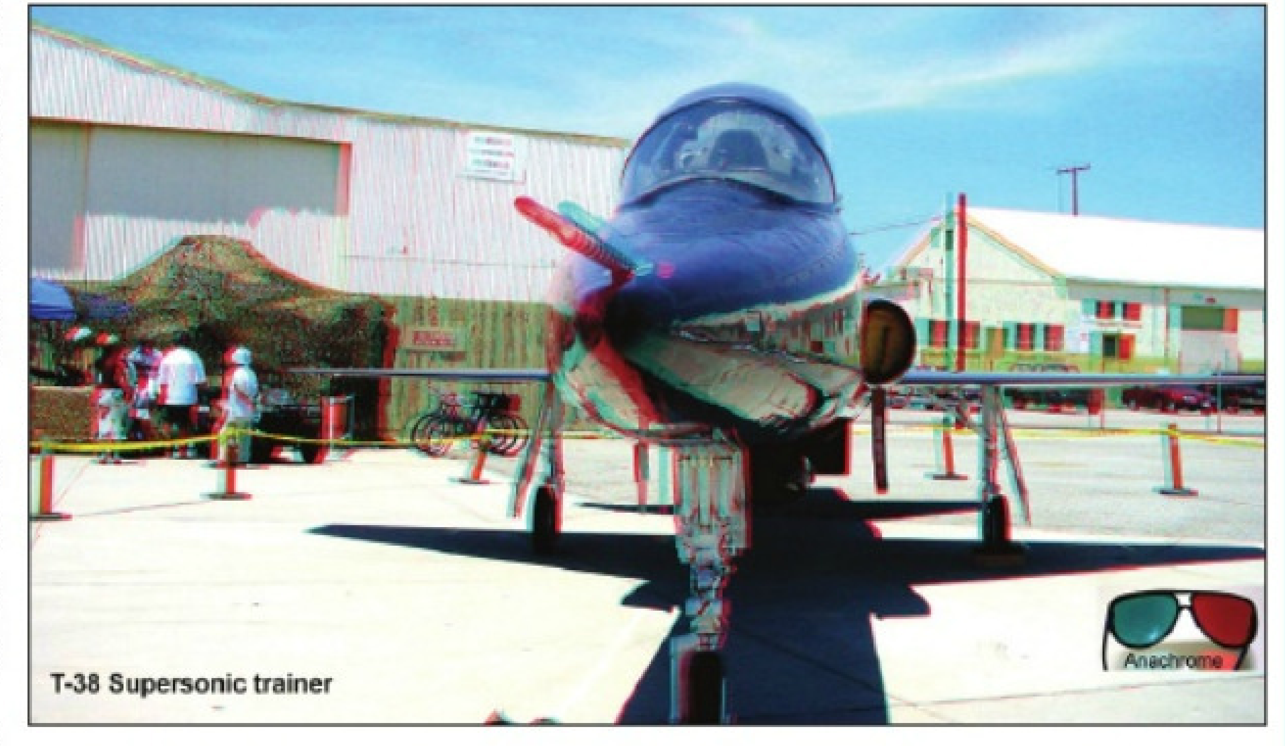
模糊变清晰其实就是调节了亮度和对比度

在今天，硬件的发展都取得了长足的进步，处理器和显卡的运算能力不仅翻倍提升，硬盘容量迈入了TB时代，人们不再纠结于视频文件对磁盘容量的占用，开始倾向于追求好的视听体验，越来越多的人不再购买分辨率大多只有480P的DVD，高清时代到来了。与此同时，网络技术飞速发展，基础设施不断建设，ADSL宽带加速普及，不少城市的家庭用户还可选择更高速的光纤接入。网上的视频资源应有尽有，我们可以轻松获取到各类高清片源，一些在线视频分享网站也开始支持“高清”视频欣赏。如果你的电脑硬件不算太落伍，欣赏高清视频也不是一件费力的事——在这样优越的环境和条件下，谁不愿意坐下来享受绚丽多彩的视觉盛宴呢？



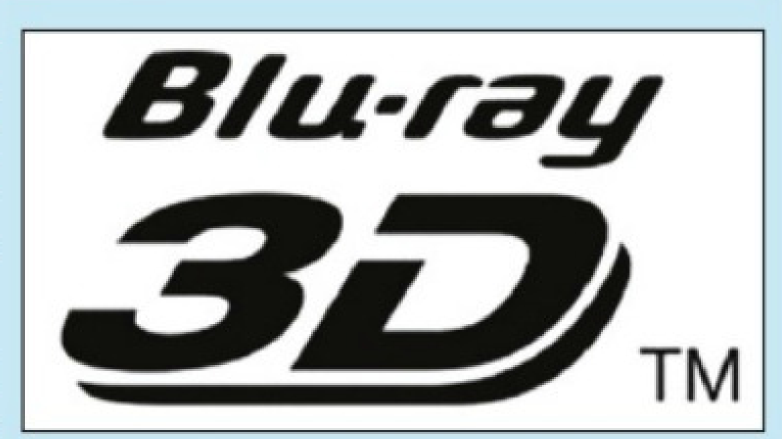
随着2009年底，蓝光光盘协会正式宣布完成蓝光3D标准的制定，我们又将迈入3D视频的世界。此前的3D视频技术让人瞠目结舌，《阿凡达》在短短的几个月内在全球席卷25亿美元票房；2010年FIFA世界杯中将有25场以上的比赛会使用3D摄像机拍摄，成为有史以来第一届3D世界杯。同时，SONY、LG等公司还推出了全新的3D液晶电视，即便是PS3也通过固件升级支持蓝光3D游戏。

在PC一端，为了应对各种新需求，视频播放软件也紧随技术发展趋势。PowerDVD和WinDVD加入了对蓝光、蓝光3D光盘和各种高清视频格式的支持，其中PowerDVD还别出心裁地推出了“2D转3D”功能，可将普通视频转换为3D显示。在音效增强方面，PowerDVD和WinDVD不断引入最新增强技术，可显著改善图像显示质量、提高声音表现效果，DivX Player甚至内置著名的DFX Audio Enhancer来增强音效。国内的QQ影音和超级解霸等软件则对电脑本地存储视频的播放效果更好，提供了诸如A-B重复播放、自动跳过片头片尾、剧情快照等实用的小功能。QQ影音还集成了视频编辑功能，可在欣赏视频的同时方便地将其转换为移动设备支持的视频格式。暴风影音开始加入高清视频点播功能，已逐渐向集本地播放和网络播放功能于一身的播放中心发展……



我们即将进入3D视频时代

蓝光3D标准：2009年12月18日，蓝光光盘协会（BDA）正式宣布完成蓝光3D标准的制定，并发布了规格书，该3D标准由好莱坞电影制片商、消费电子和电脑制造商共同合作完成。蓝光3D标准可以支持在PS3游戏机上以3D格式播放蓝光3D游戏内容，该标准也支持在即将推出的3D蓝光播放机上播放2D蓝光光盘的内容。蓝光3D标准采用了基于多视角视频编码（MVC）的3D视频编码技术，该技术是在目前所有蓝光光盘播放机都支持的基于ITU H.264标准的AVC视频编码技术上进行了拓展。相比2D内容，蓝光3D标准使用的MPEG4-MVC技术对左右眼画面的数据进行压缩后数据增量大约为50%，能够实现与现有2D蓝光播放机的全高清1080P高分辨率的后向兼容性。同时，这个标准增加了增强版的3D图形功能，比如能够在3D电影中用3D图形菜单呈现导航并显示3D字幕，可以为消费者提供全新的视听体验。



二、本地播放精彩纷呈——播放软件各显神通

现在各类视频播放软件可谓百家争鸣，每款都有“独门秘技”，究竟哪款软件会赢得用户的青睐呢？让我们来了解一下目前关注度颇高的几款视频播放软件，看看它们在新版本中引入了哪些让人兴奋的新功能。

1.PowerDVD 10

最新版本：10.0

大小：122MB

下载地址：http://download.cyberlink.com/ftpdload/trial/pdvd/10/CyberLink.1516(Trial)_DVD100209-06.exe

软件性质：30天免费试用版，无CPRM内容播放保护机制。

凭借强大丰富的功能和多年以来树立起来的良好口碑，PowerDVD已成为当今世界上视频播放软件市场的霸主，市面上很多光驱产品都附赠PowerDVD安装光盘，这更加快了其普及速度。2010年3月，CyberLink公司隆重推出了最新的PowerDVD 10，新版本加入的一些新功能特性颇令人震惊。





2.Corel WinDVD 2010 Pro

最新版本：2010

大小：149.4MB

下载地址：http://www.corel.com/akdlm/6763/downloads/WinDVD/2010Pro/TBYB/WinDVDPro2010-TBYB.exe

软件性质：30天免费试用版，不支持 WinDVD 2010 Pro 版本内含的蓝光与PureHD 升频功能。

作为曾经和PowerDVD分庭抗礼的老牌DVD播放软件，WinDVD已经沉寂太久了，倒不是说它停止了开发，只是自从2006年Corel收购了InterVideo后，停止了对InterVideo的简体中文支持，此后发布的一系列版本一直没有改变。国内用户要使用WinDVD就不得不忍受安装过程中的乱码和繁体中文界面。而WinDVD改换门庭后，由于Corel公司同时还经营着其他绘图设计和视频编辑软件，对WinDVD的开发力度更不如以往。看看WinDVD官方页面上的“奖项和评论”吧，2006年之前好评如潮、获奖不断，而自从2006年12月WinDVD 8获得了某国外媒体的一个好评之后，这几年一直“销声匿迹”。今年，Corel发布了全新的WinDVD 2010版，终于恢复了对简体中文的支持，软件从安装提示、界面显示、选项设置到帮助文件，都能以熟悉的简体中文显示。相信这一举措会吸引老用户回归，并给WinDVD带来新的支持者。

注： Intervideo曾是国际著名多媒体软件公司，其开发的DVD播放软件WinDVD和视频编辑软件WinDVD Creator深受用户喜爱。2006年8月，Corel宣布以1.96亿美元现金收购InterVideo，此举让Corel的业务拓展到视频编辑和DVD创建领域。

3.DivX Plus Player

最新版本：8.0

大小：16.2MB

官方下载地址：http://www.divx.com/downloads/divx（在线安装）

软件性质：免费，内置DFX Audio Enhancer为30天试用版。



DivX可以说是当下最为流行的视频编码格式，作为在无损画质的前提下提供高度压缩的视频，得到了业界的广泛认可。截止目前，全球有超过五亿次的DivX视频软件总下载量和超过数十亿采用DivX格式的视频/影片，DivX格式是五大好莱坞电影公司（华纳兄弟、派拉蒙影业、索尼电影、狮门影业和Starz）指定数码发行格式之一，同时还是全球超过2.5亿台知名CE设备（索尼、三星、LG、飞利浦、松下、日立、夏普、摩托罗拉等）指定的视频播放制式。

大家电脑中常用的播放软件很多都内置了最新DivX Codec（编解码器），这样才能流畅地播放DivX编码的视频文件。DivX公司在推出广受赞誉的DivX Codec的同时，也发布了自己的视频播放软件DivX Player。由于该播放器仅支持采用DivX编码的视频文件，另外仅支持英文界面显示，国内用户很少。近来，随着DivX Plus软件套装（可选择安装Player、Web Player、Codec、转换器和DivX Pro等软件）的发布，全新的Divx Plus Player 8.0也随之闪亮登场。

4.QQ影音

最新版本：2.2
大小：21.9MB
下载地址：http://dl_dir.qq.com/invc/qqplayer/QQPlayer_Setup_2.2.670p1.400.exe
软件性质：免费。



近年来，腾讯公司也不甘于在即时通讯软件领域的“独孤求败”，将其软件开发的触角伸向了输入法、下载工具和影音播放软件领域。虽然QQ作为一款新兴的影音播放软件，名气上无法与暴风影音等大牌播放软件相比，但是随着其功能的不断完善和性能的改进，已赢得了不少用户的喜爱，新版本也在不断取得进步。

5.超级解霸

最新版本：2010 Beta
大小：20MB
下载地址：http://www.jieba.net/download/superplayer-1.0.0.02051.exe
软件性质：免费。



作为曾经的装机必备软件，在那个网民看片主要通过VCD和DVD的年代以超强的“纠错”能力而闻名，却又随着网络视频的发展和暴风影音等视频播放软件的崛起而淡出视线的超级解霸。在2010年初推出了全新版本，值得一提的是，超级解霸现在的东家是北京暴风网际公司（出品暴风影音），此次重新推出超级解霸的目的就是启动双品牌战略，将其定位于本地播放，而暴风影音随着2012在线高清版的发布则强调网络播放。

幕后英雄——编码器、封装、分离器和解码器

首先要明确，我们从网上下载的电影都是经过再次压缩的，因为标准的HD-DVD和蓝光DVD的数据量十分惊人，目前宽带还不适合让它们通过网络传播。所以我们平时下载观看的电影都会经过一个重编码和再封装的过程，可以理解为有人从HD-DVD或蓝光DVD里无损提取出音频数据和视频数据，然后将其压缩后打包，最后通过网络传播开来。

在进行视频和音频的重编码时，就要涉及到一个叫编码器的概念，编码器有很多种，有的用于行业标准，有的专门用于网络流媒体应用。这些编码器存在的目的很简单，就是从原始数据或一种编码类型，转换成用户需要的编码方式，比如我们常见的H.264、WMV9、RV10等。对于网络传输，就要尽可能地把文件的体积减小，所以我们平时下载的“高清电影”一般只有几个GB大小。重新编码后就要把这些处理后的音/视频数据打包，这个过程称为封装。

用什么把这些数据包装起来呢？答案是“容器”。对于容器也许大家更为熟悉，通过AVI、MKV、WMV这类视频文件的扩展名就可以区分。事实上，各类容器也有各自相应的标准，以提高其对内部数据的兼容性或优化传输。而对于一般使用者来说，只要知道我们电脑中的视频文件是由视频和音频数据通过打包得来即可。

因此对于下载回来的电影，在播放时必须先“解包”，将其中的音/视频分离出之后才能按封装时的标记进行播放。这个“拆封”的任务需要靠系统上的“分离器”来完成，不同的封装有其特定的分离器，比如“Haali”可以分离MKV等格式，Windows则对自家的AVI默认提供了分离器。拆开封装后就可以对其中的数据解码播放了，呈现为我们能接受的画面或者声音。解码的工作由解码器完成，各种解码器功能、画面、速度都有差异，在电脑上一般分为硬解码器和软解码器。硬解码是利用固化在硬件上的电路芯片来处理数据，可降低CPU的负荷；软解码则是由CPU包办所有解码过程，更依赖CPU的运算能力。软解和硬解在画质上存在差异，但笔者认为区别不大，目前多数玩家更偏向于软解，因为它的DIY性更强（如增加滤镜），玩法更多。另外，如果你有一块支持CUDA运算的NVIDIA显卡，还可以使用CUDA硬解，同样能降低CPU占用。



没有哪种分离器或解码器是绝对完美的，如果一种不适合就尝试另一种，或直接使用软件默认的设置

平时的“关联文件”操作，其实就是让软件负责管理相应的封装类型

三、新功能、新变化、新魅力

在简单了解过上述软件后，下面让我们来看看它们到底有哪些新特性。

1.3D渐渐升温

（1）支持蓝光3D标准规范

PowerDVD 10完全支持蓝光3D标准规范，兼容各种3D立体显示器和立体眼镜，可播放所有的3D视频文件格式。可以想象，随着蓝光3D播放设备的升级，我们届时就能在家中舒舒服服地欣赏3D版《阿凡达》等大片。虽然3D片源的大规模上市还需时日，但是PowerDVD无疑提前做好了准备，PowerDVD 10应该是世界上第一款正式支持3D播放的视频播放软件。

（2）2D视频变3D

这个新功能很有意思，利用PowerDVD 10的TrueTheater 3D技术，只需简单的景深步骤设定，即可将普通的2D视频转换为3D立体景深的视觉呈现效果，这时用户只需使用3D立体显示器或戴上立体眼镜就能欣赏到3D视频。需要注意的是，该功能只有在“电影”菜单下才能使用，也就是说要么用光驱观看DVD，要么使用虚拟光驱加载映像后观看，对于一般视频文件却无能为力。虽然目前该技术提供的模拟转换效果还不是很理想，但是对那些迫不及待要迈入3D影音世界的用户来说，不失为一个很好的途径。

（注：3D部分功能，只有PowerDVD 10 Ultra 3D版才具备）



利用奇妙的TrueTheater 3D增强功能，轻松将2D视频转换为3D画面



PowerDVD 10简洁明快的用户界面，实现对视频音频格式的快捷播放管理

2.增强技术，画质更优、声音更动听

（1）TrueTheater增强技术

PowerDVD 10中加入的TrueTheater增强技术除了能实现上述的2D转3D功能外，还能增强DVD和视频文件播放过程中的画质，TrueTheater Surround音频环绕技术能提高蓝光光盘、DVD、视频和音频播放过程中的音频质量（用户可根据自己的硬件和喜好自定义播放体验，包括多种音频播放优化设置）。而TrueTheater降噪和稳定技术能让影片播放时画质更清晰、更稳定，TrueTheater HD技术则能将一般画质的标清视频变得更加锐利和清晰、使之接近HD高清的显示效果。这些名为TrueTheater的系列增强技术，无疑在很大程度上增强了视频表现能力，提升了音频质量，给用户带来更好的使用感受。



PowerDVD 10中引入的众多TrueTheater视频增强功能

（2）高级视频增强和过滤技术

Corel WinDVD 2010新增的PureHD升频技术，可增强标清视频（如DVD）的质量使之接近高清视频，这一技术无疑提升了用户的观赏体验，在某些情况下无须更换片源即可欣赏播放效果理想的视频。另外，利用新增的柔化和去雪花过滤器，可以有效去除视频中的数字噪音或块状压缩伪影，提升影像质量。

（3）DFX音效增强器

DivX Plus Player内置著名的音效增强软件DFX Audio Enhancer，在播放视频时，点击工具菜单中的“DFX音效增强器”即可启用该软件。利用它用户可以调整保真度、气氛、三维环绕、动态增益和超重低音等音效设置，还可以直接在讲话、音乐1（适用于大多数音乐风格）和音乐2（适用于如hip-hop、舞曲和现代摇滚等现代、高能量音乐类型）模式间进行切换。DFX能改进声音的深度和立体感、提高总体音量、优化耳机播放效果，制造更加自然、愉悦的声域。DFX音效增强器对音效的增强效果明显，大家不妨试听感受一下。





著名的音效增强软件DFX Audio Enhancer，可显著增强音频效果

3.更多支持，更多人性化功能

（1）发挥触摸控制，延长电池寿命

随着Win7的发布和普及，各大软件厂商也加速了更符合Win7新特性的软件开发工作，PowerDVD 10和Corel WinDVD 2010也不例外。新版本支持Win7的触摸控制和媒体库等新特性，在支持环境光线传感器的笔记本电脑上使用可延长电池使用时间。如果你的电脑操作系统是Win7并具备触摸屏，就能体验这些人性化的新功能了。

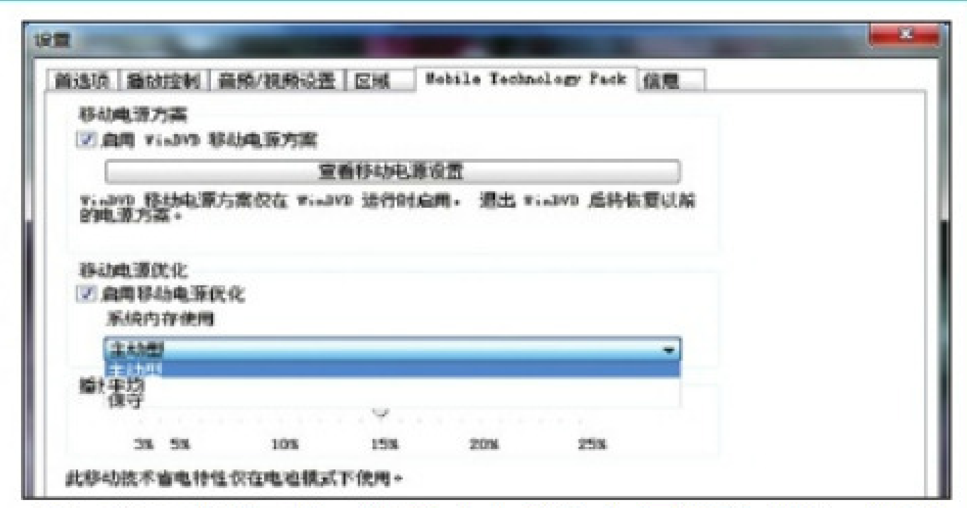
（2）趣味无穷——做个电影评论家

利用PowerDVD 10中的MovieMark电影书签功能，用户能标记任何电影场景片段、写下个人评论并同步上传到Facebook、Twitter及MoovieLive网站上和更多人进行互动交流与分享，让你也过一把电影评论家的瘾。

（3）利用DivX To Go轻松传输视频

DivX Plus Player 8.0新增了DivX To Go功能，用户可用这一新功能自动设置视频格式以便在任意DivX认证设备上播放。使用DivX To Go简单的向导式操作，可以轻松地将电影、电视节目等传输到DVD播放器、PS3等设备中或保存到USB存储设备中，甚至还能刻录成光盘。

提示：点击“查看→显示设备面板”即可打开传输设备选择界面（在播放器界面右侧）。



WinDVD改进了针对笔记本电脑的电源管理功能，使其播放时间得到改善



在软件中设置后即可在播放时使用此功能



向导式的DivX To Go功能设置，用户按步骤能方便地进行设置

（4）完全简体中文界面

DivX公司深知中国市场的重要性，不仅增加了官方简体中文主页，而且全面汉化了DivX系列软件。这次的DivX Plus Player 8.0也不例外，安装后界面全部以中文显示，国内用户可以清楚地察看各种设置选项，方便地进行软件管理和调整。颇为遗憾的是，目前WinXP用户界面显示不是太理想，部分文字稍显模糊。

（5）易于管理的视频库

除了具备一款出色的视频播放器软件应有的功能外，DivX Plus Player 8.0还具备功能全面的视频库管理器。用户不仅可以创建视频播放列表（按流派、日期等），还可以方便地管理下载的内容，甚至包括购买的电影。



DivX Plus Player 8.0 中文显示主界面，右边是传输设备选择面板

（6）更多支持

PowerDVD 10支持包括QT、MOV、RM、RMVB、FLV、MKV、3GPP、AVCHD、AVCREC等视频格式，SMI、ASS、SSA、PSB、SRT、SUB等多种字幕格式，而且支持HDMI 1.3a规范。Corel WinDVD 2010新引入了DTS NEO:6音频解码器，该解码器可将普通双声道音频扩展为5至6声道。WinDVD的这次更新依然保持了其高品质的音效增强效果，值得赞许。DivX Plus Player 8.0支持MKV视频格式多种字幕，包括SRT、SSA和ASS，以及最多8种音轨。还可实现MKV视频的平滑快进和快退，比其他播放软件控制效果好很多，用户能感到明显不同，并自动生成章节。



PowerDVD 10终于支持在国内流行的RMVB视频格式，看画面多么清晰



DivX Plus Player 8.0播放MKV视频时，能够体验到其平滑的快进和快退操作给用户带来的愉悦感受

AVCHD格式：AVCHD（Advanced Video Codec High Definition）是索尼与松下于2006年5月联合发布的高画质光盘压缩技术。AVCHD标准基于H.264/MPEG-4 AVC编码，支持480i、720P、1080i、1080P等格式，同时支持杜比数码5.1声道或线性PCM 7.1声道音频压缩。AVCHD使用8cm的MiniDVD光盘，单张可存储大约20分钟的高分辨率视频内容，今后的双层和双面光盘可存储1小时以上，而没有AVCHD编码的mini-DVD光盘一般只能存储30分钟左右的480i视频内容。

DivX： DivX是和MPEG4技术同时诞生的产品，由国际上一个黑客组织发明并推广，它实际上是将影片的音频由MP3来压缩、视频由MPEG4技术来压缩，最后再将两部分合成制作成视频文件的技术。由于MP3和MPEG超强的压缩能力，使得影片的容量急剧减少。MKV是一种灵活的封装格式，特别适合制作高清H.264视频，通过它，用户可在PC上享受蓝光光盘播放体验。

4.国产软件的优势

（1）免费、界面清爽，无广告和插件

大家不妨看看周围的那些“知名”免费软件，很少有不带广告的。他们也许做到了在商业化的同时保持免费，但给用户带来的烦恼也不少，例如不断弹出的“资讯窗口”。看着昔日的优秀软件一个个地变成了“广告盒子”，再想到去年某著名播放软件引发的网络瘫痪事件，不得不令人感慨QQ影音之所以在推出后受到欢迎，是跟其坚持“绿色”路线有很大关系。软件在安装过程中可自由选择文件关联，且没有强制安装其他插件，更难得的是软件界面无任何广告。没有了内置广告和插件，资源占用率也会降低一些，用户更能放心地欣赏视频。虽然QQ影音也有它的问题，比如因未遵循GPL协议受到开源社区的指责，但在当今免费软件市场，能做到在程序中完全不加入广告一点确实难能可贵。



QQ影音可方便设置A–B重复功能，还能设置跳过片头片尾

（2）有趣的小功能

QQ影音支持跳过片头片尾，只需在播放菜单中选择“跳过片头片尾”即可直接欣赏完整的电影内容。如果需要设定需要反复观看的片段，使用“A–B”重复功能即可，在片段起始点设定A、在终止处设定B即可。另外，该软件支持将影片剧情截取成为连续缩略图，这样就能方便地制作剧情介绍片段，适合视频制作发布用户。

QQ影音内置的视频编辑功能也很实用，用户能方便地截取视频和音频片段，并可将视频转换为各种手机/PSP等移动设备支持的格式，还可支持视频压缩，以节省硬盘空间。值得一提的是，上述视频转换和压缩功能在编辑的同时，不影响用户对当前视频的欣赏。

超级解霸2010可以设置播放任务完成后的关机、休眠、退出播放器等操作，计划任务在影音播放软件也不多见，但是也满足了部分用户的需求，增强了软件的人性化程度。



超级解霸2010支持计划任务，用户可提前安排播放完成后的操作



QQ影音强大的视频编辑功能，可轻松转换视频格式

（3）支持在线字幕智能匹配

播放电影时不用再四处寻觅电影字幕，只需在QQ影音的“播放器设置”中选择“自动搜索在线字幕”即可，软件支持中英双语字幕，还可以设定字幕加载于影片黑边上，以便更好地欣赏电影画面。在播放音乐时，QQ影音也会自动搜索对应的歌词并显示出来（在设置中可关闭该功能）。



QQ影音也能自动搜索在线字幕，让用户无须为四处寻找字幕而烦恼 →

四、另类“高清”——新生的在线高清服务

1.此高清非彼高清

最近网上出现了很多“高清在线影院”，比如暴风影音2012、迅雷看看、GVOD、迅播等等，纷称自家提供的在线电影是720P、1080P分辨率的高清内容，但这个“高清”真的就是我们平时所说的高清么？

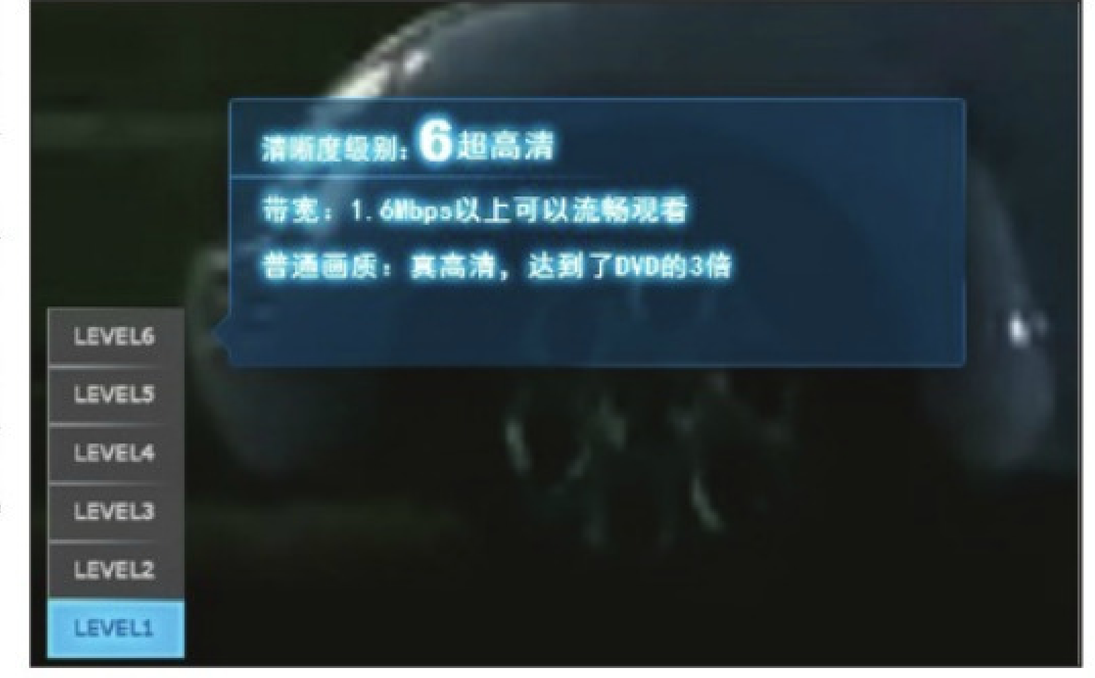
对于高清的概念，由于众口铄金，多数人也许只关注分辨率。例如分辨率只要是1080P就叫做高清，720P叫标清。但事实上，“高清”一词最早来源于HDTV（High Definition Television），即高清晰数字电视输出技术。而且HDTV的高清不只表现在它支持1280×720、1920×1080分辨率，更重要的是编码方式与以往不同，一般是MPEG2、VC-1及H.264编码，码流率也远远高于过去，拿公认为高清的HD-DVD和蓝光DVD来说，前者的最高码流率为30.24Mbps，后者为48Mbps。

正因为编码方式得到革新，且码流率较以往的DVD大幅提升，所以我们能欣赏到画质更为细腻的影片。高清影片的体积庞大，不适合保存，一般网友们下载的高清视频的码流率很少有达到HD-DVD或蓝光DVD的水平。多数情况下，容量4GB~5GB，视频编码为H.264，MKV封装的片源的码流率可达到6Mbps~7Mbps。按目前国内多数家庭用户的带宽计算，一般安装的ADSL仅为1Mbps~3Mbps，从理论上便不能满足实时播放真正高清所需的带宽。

所以在目前的条件下，这些可以在1Mbps~3Mbps的带宽下实时播放的“在线高清”完全是噱头，虽然提高了分辨率，硬生生符合了高清的分辨率标准而已，但码流率大幅降低。例如，在暴风影音的官方网站上可找到一个测试程序，它能测试用户的带宽是否满足其高清标准，该程序共分6级，最高级需要的带宽为1.6Mbps。笔者粗略地计算了下，一部90分钟的影片所传输的总数据量仅为844MB左右，与真正的高清相去甚远。



这些真的是高清？大错特错



暴风影音高清测试程序

什么是码流率？ 用文件的总容量除以时间，就得出一个可比的变量，即码流率。一部影片由音频流和视频流组成，它们的码流率总和就是此影片的码流率。码流率乘以时间就是总容量。视频的码流率越高，画面就越清晰锐利，人物运动时也越流畅；音频码流率越高，声音还原越真实，也能提供更多声道。在另一方面，如果码流率越高，对编/解码处理器的要求也随之增高，同时，在分辨率相同的前提下，码流率越高就越要求更大的存储空间。所以虽然高码流率能带来更好的音/视频质量，但也并不是任何情况下都应追求高码流率。

对于没有观看过高清视频的人来说，也许在码流率超过1Mbps后便会觉得图像效果很好，可一旦观看过真正的高清视频后，就会发现其中的差别是巨大的。下面我们通过截图对比：



某网络高清视频截图，细节丢失严重，画面层次不清，仿佛罩了一层纱



8Mbps码流率片源本地播放，细节远好于网络高清，画面清晰锐利，观赏度更高

可以看出，在线高清在图像质量上与本地播放的真正高清有着很大差距，这正是由于码流率的硬性限制所致。按照目前的压缩技术，还不可能在1Mbps～3Mbps的带宽上做到真正高清，真正的在线高清或许还要等到普通用户的10Mbps光纤普及的一天才能实现。

那么这些能通过网络播放的伪高清究竟为何物？笔者猜测，由于多数在线高清提供的图像质量仅与RV40编码的一些网络资源相当，而且RealMedia非常适合在低码流率条件下通过网络传播，所以它们很有可能是基于此方案的衍生品，并不是神奇的高科技产物。

2.在线高清的弊端与优势

目前的在线高清存在一些问题，拿迅雷看看和暴风影音来说，它们提供的视频在观看后会在本地留下缓存，下次播放同一内容时不用重新下载。但令人不解的是，这些扩展名为“DAT”的文件无法在本地播放，即便使用其自家的播放器也是如此，对于用户来说，它们就失去了保留或传播的意义。此外，在线高清使用的是P2P技术，特别依赖用户数量。对于一些冷门资源，往往会出现下载速度不够、无法流畅播放和不时卡顿的情况。

当然，在线高清也有它的优势。首先是它们的图像质量要明显好过之前码流率只有500Kbps～600Kbps的P2P播放资源，并且强于容量只有几百MB的网络影片资源，其次对于一些热门影片，它们可以做到即点即看，使用起来也很简单，比较适合对画质要求不高的用户使用。



缓存文件不能直接播放



某网络高清视频截图

8Mbps码流率片源本地播放



20Mbps码流率片源本地播放

局部细节对比，能更加明显地看出三者的差别

五、总结——适合即为最好，准备好硬件吧！

1.要求不高的普通用户

如果你平时观看视频仅为简单娱乐，不愿追求潮流欣赏优质画面，那就可以放心了，因为即便是上网本那不高的硬件性能也能满足这些需求，所以不必追求硬件的好坏，一颗双核心CPU就能完成这些任务，甚至是曾经的单核心也基本没有问题。对于这部分用户，在选取要观看的资源时，最适合的是通过网络播放，当然也可以下载一些容量在2GB以下的影音视频，这样既能节省不少时间，画质也在可接受的范围之内。

2.高清与准高清玩家

对于已经成为高清玩家的人来说，一定意识到玩高清需要付出很多“代价”。比如显卡要支持全程高清硬解码，最好是支持次世代音频源码输出的AMD HD5000系列；CPU不能太差，至少要酷睿2 E8000系列以上，酷睿i5、i7更好，因为如果想要加上各种滤镜效果，只能通过CPU软解……最后再加上功放、音箱等必备设备，花费的金钱真的不好估量。但换句话说，只有真正体验过高清的人才能知道它的魅力，一切花费都是值得的。在片源的选择上，自然应追求1080P分辨率，码流率越高越好。

还有一部分人可归为“准高清玩家”，在画质与音质间他们更注重前者，所以可省下一大笔开销。既然只在意画质，网上很多资源都符合标准。如果使用笔记本电脑，考虑到其屏幕分辨率多为1280×720或1366×768，所以720P的视频就已足够。码流率自然越高越好，通常总容量大于4GB即可带来比较满意的体验。若使用台式机，并且CPU和显卡性能不弱，可尽量追求高码流率的1080P影片——同样花时间看电影，为何不让时间的价值完全发挥出来呢？

电脑与电话的纽带

——网络电话实用指南

关键字：网络电话

编者按：网络电话不仅实现了电脑与手机间的语音通讯，更为用户节省了不少话费，此种服务已在国内已推出多年，累积了数量庞大的用户群。如今，越来越多的软件厂商加入其中，用户在选择时不免有些疑惑。本文通过对市面上几种常见的网络电话软件及服务进行分析，让我们来看看到底是哪家的资费更合理，通话质量更好，功能更齐全。

■河南 安静的好人

老品牌——Skype

Skype作为元老级世界性的网络电话软件，被广大电脑用户所熟知。其和TOM合作推出了Skype中国版本，中文官方网站为http://skype.tom.com。

Skype推出的有国际卡、国内卡和套餐卡三种卡型。国际卡能够拨打世界范围内大多数国家和地区的手机和座机，当然也包括中国，不过费用要比国内卡还高，具体国家和资费用户可以查看费率表；国内卡能拨打中国（包括内地、香港、澳门、台湾）、美国、日本、韩国的手机和固定电话；套餐卡其实就是包月、包季、包年卡，分为大陆通和世界通，前者只能拨打中国内地的电话，后者能够拨打中国内地、香港、美国、加拿大、德国等44个国家和地区的电话。需要注意的是，国际卡的完整费率表中是以“欧元/分钟”显示的资费；使用国际卡拨打电话的费用由“费率×通话时间+接通费”组成，接通费为0.039欧元/次或0.079欧元/次；国际卡的有效期为180天，只要期间成功拨打过一次电话，余额就将继续有效；国内卡的有效期也为180天，但不管余额多少过期都将作废，期间如果再次购买则自购买日重新计算180天。

Skype的资费如表中所示（表中“通话时间”和“实际资费”是按照拨打国内电话计算的，个别项目做了四舍五入，可能会和网站上显示的有出入，下同）（表1）。用户可以在首页的快速购买通道里购买国内卡和国际卡，也可以点击“购买电话卡”后进行选择，购买套餐要在首页的最下方点击“Skype套餐”后进行购买。

表1（单位：人民币元）

Skype资费		用户付费（元）	通话时间（分钟）	实际资费（元/分钟）
国内卡		5	30	0.17
		20	150	0.13
		50	400	0.13
		100	900	0.11
大陆通	包月卡	33	400	0.08
		77	1000	0.077
	包季卡	93	1200	0.076
		220	3000	0.073
	包年卡	325	4800	0.067
		765	12000	0.064
世界通	包月卡	99	10000	0.01
	包季卡	275	30000	0.009
	包年卡	990	120000	0.008

Skype提供了免费试用功能，网址是http://skype.tom.com/huodong/dlws2/index_8.html#，输入电话号码后点击“免费拨打”（图1），系统会自动打开Skype软件并拨号（需要登录账号）。





官网上没有提供账号注册功能，用户必须在Skype软件中进行注册，在初始界面中点击"还没有Skype用户名"即可（图2）。注册完毕后会出现欢迎界面，用户可以点击"检查声音状态"进行扬声器、麦克风、视频测试。用户可以拨打联系人"Sound Test Service"进行实际通话测试，通话记录会被保存下来，点击"查看→历史记录"就能看到拨打时间、电话号码等信息，另外点击左上角的"Skype→国内卡账户"，可进入账户后台进行查看（需要在网页中再次输入账号密码）。此外，软件界面不够简洁，左侧功能条中除了"联系人、拨打电话"外其他功能对普通用户用处不大，而且还有多处嵌入广告。



曾经的国内第一品牌——UUcall

在2009年停服事件之前，UUcall毫无疑问占据着国内网络电话市场的头把交椅，但在经历了停服以及开服后老用户余额转换的问题后，UUcall品牌受到了广大用户的质疑。笔者在停服前也是UUcall的使用者，这里不对其中的是非作评论，只对新版的UUcall进行测试，新版官网仍为www.uucall.com。

UUcall有大陆行时长卡、套餐卡、充值卡、费率折扣卡等4种支付类型（图3）。大陆行时长卡限拨打中国大陆地区，有效期为360天；套餐卡分为闲时包月、闲时包年、全时包月、全时包年等四种，均限打中国大陆地区电话，闲时是指只能在0:00～18:00时段拨打，套餐卡均会自动续订，用户应根据实际情况取消续订；费率折扣卡可降低话费费率而不会增加账户金额，从6折到9折不等，对拨打国际电话有效，可按月或按年支付，只能配合充值卡使用；充值卡可以拨打世界范围内大多数国家和地区的电话，现在有充值送6折费率卡的活动。



UUcall在内地的基本资费为0.1元/分钟，主要资费见表中所示（表2）。注意：充值卡后边的通话时间是按照括号内时间计算的，也就是在这个时间内话费才打折；闲时包月包年资费未在表中列出。UUcall提供了最少10分钟的免费通话时间，用户需要提供真实手机号码以便接收体验码并注册。

表2（单位：人民币元）

UUcall资费	用户付费（元）	通话时间（分钟）	实际资费（元/分钟）
大陆行时长卡	10	100	0.1
	20	210	0.095
	50	550	0.09
	100	1200	0.083
全时包月卡	16	200	0.08
	28	400	0.07
	36	600	0.06
	50	1000	0.05
	60	1500	0.04
全时包年卡	134	2400	0.056
	235	4800	0.049
	300	7200	0.042
	420	12000	0.035
	500	18000	0.028
充值卡	100	1667（1个月）	0.06
	200	3333（3个月）	0.06
	300	5000（5个月）	0.06

UUcall客户端软件界面比较清爽，联系人、打电话、通话记录代表3种常用功能，在通话过程中点击"开始录音"也能将通话录音，具体可以在软件的"系统设置→录音设置"中进行调整。在通话记录中点击其中一条就能看到通话时间、时长等信息，点击"右键→查看详细计费纪录"也能打开网页进行详细查询（图4）。软件同样提供了语音测试号码，拨打80099后按照提示进行测试即可。



UUcall停服事件

当初国内品牌UUcall较早进入了网络电话这一市场，并以价廉质优的稳定服务吸引了一批又一批的用户，最后累计注册用户达到了3000万，即使除去免费试用的用户，这其中所涉及的资金和利润又是何其丰厚。所谓树大招风，在2009年10月初，UUcall官方网站突然无法登陆，网络电话无法拨打，登陆客户端后能看到“公司正在与相关部门协调”的消息，原来所在地的政府相关部门强制停止了UUcall网站的域名解析并叫停其所有服务，理由是该公司非法违规运营网络电话。

事实上，在《中华人民共和国电信条例》中明确规定：经营电信业务，必须按规定取得电信业务经营许可证。电信业务分为基础电信业务和增值电信业务，基础电信业务是指提供公共网络基础设施、公共数据传送和基本话音通信服务的业务；增值电信业务是指利用公共网络基础设施提供的电信与信息服务的业务。具体的划分可以在《电信业务分类目录》中查看，其中隶属于基础电信业务的IP电话业务被定义为：泛指利用IP网络协议，通过IP网络提供或通过电话网络和IP网络共同提供的电话业务，在此特指由电话网络和IP网络共同提供的Phone-Phone以及PC-Phone的电话业务，其业务范围包括国内长途IP电话业务和国际长途IP电话业务，在整个信息传递过程中，中间传输段采用IP包方式。这里基本上明确了网络电话属于基础电信业务的范畴，因此运营商就必须取得基础电信业务经营许可证。最后来看《电信业务经营许可管理办法》，其中规定了申请经营基础电信业务的申请条件，第一条是“经营者为依法设立的专门从事基础电信业务的公司，并且公司的国有股权或者股份不少于51%。”，这基本上就卡死了所有的民营运营商，UUcall被叫停的理由“非法违规运营”也源自于此。申请经营增值电信业务的条件没有这一条规定并且其他条件也相对宽松。

上述列举的这些国家法规条例，就是要说明不仅UUcall，市面上常见的网络电话运营商其实都在打法律的擦边球，但是巨大的用户需求量和利益导致了运营商不断的进入这片“灰色地带”。如今的UUcall虽然已经开服，但已被并入了中华电信（香港）国际有限公司，据传域名也从国内转入了美国一家域名注册商名下；阿里通的运营商也是一家香港的公司，很明显这些公司都在试图规避国家的相关政策；KC属于国内的一家公司，但在官网底部也只能看到更容易申请的“广东省电信增值业务经营许可证”；腾讯的和悦网络电话运营的比较低调（图A），相对较高的资费也比较缺乏竞争力，可见腾讯对于这一市场也有自己的担忧。不过国家也没有将这些网络电话通通叫停，这表示国家也看到了网络电话市场的巨大发展潜力和大趋势，也许相关部门正在考虑制定网络电话市场监管和运营的相关政策。无论如何，让我们普通用户等待这一天的到来。



服务稳定，发展迅速——阿里通

阿里通是目前功能较多，用户数也较多的一款网络电话，官方网站为www.alicall.com。阿里通常用的卡型有标准卡和包时卡。标准卡支持国内及国际长途、回拨等功能，有效期为360天；包时卡有包月卡、包季卡和包年卡，只适用于拨打中国内地电话，不支持收发短信和回拨，有效期分别为30、90、360天。

阿里通在中国内地的基本资费为0.1元/分钟，详细资费见表中所示（表3）。用户通过运行软件进行注册后，能够随机获取最少6分钟的免费通话时间，不过每天限送一万次，每个IP限领一次。（笔者至截稿时注册了十几个账号均未获得免费时间，不知其中是否另有原因。）

表3（单位：人民币元）

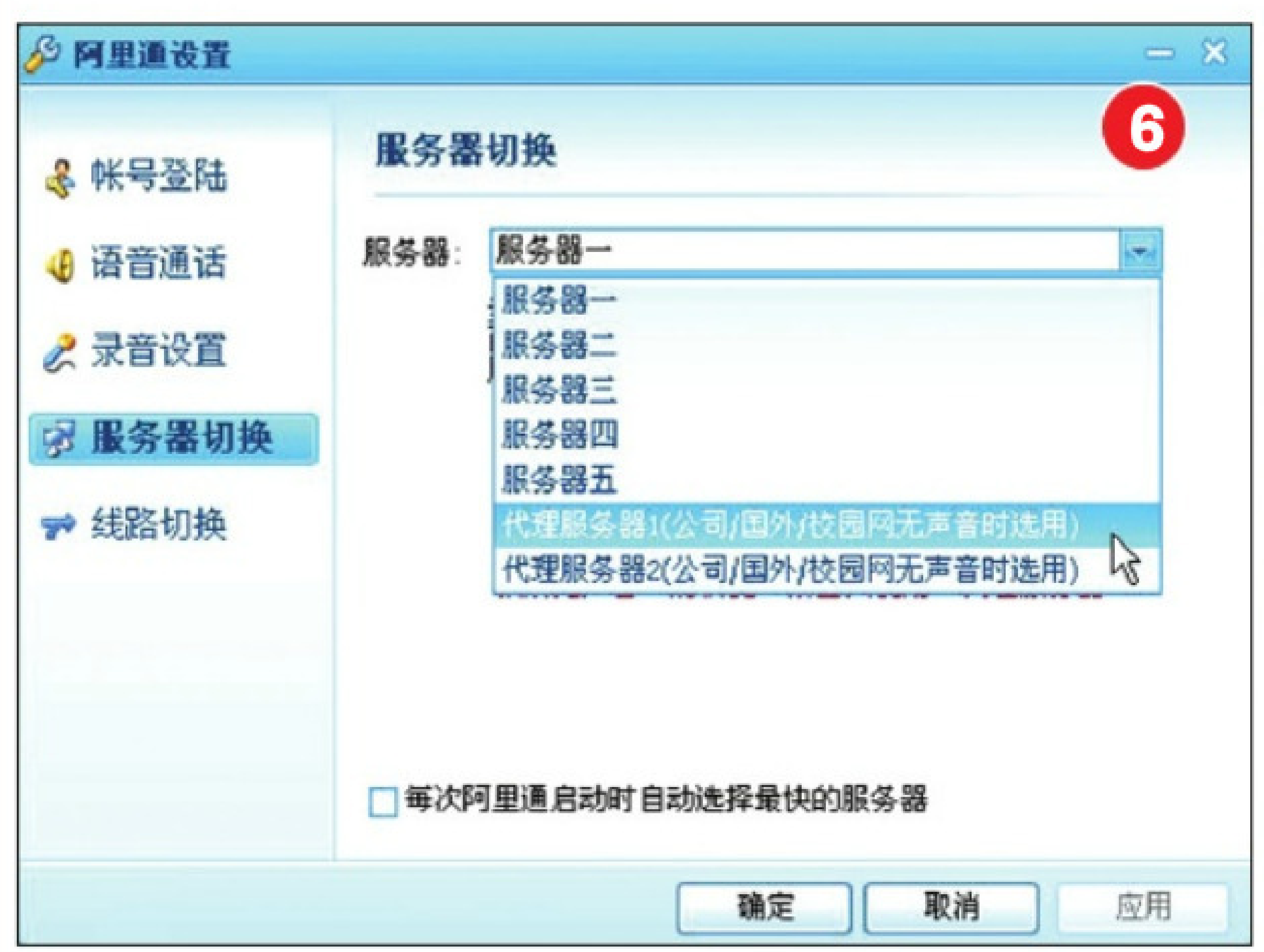
阿里通资费	用户付费（元）	充值金额（元）	通话时间（分钟）	实际资费（元/分钟）
标准卡	10	10	100	0.1
	50	55	550	0.09
	100	120	1200	0.083
	200	300	3000	0.067
	300	468	4680	0.064
	500	800	8000	0.063
包月卡	32	32	420	0.076
	72	72	1020	0.07
	180	180	2888	0.062
包季卡	90	90	1300	0.069
	210	210	3200	0.066
包年卡	330	330	5460	0.06
	770	770	13200	0.058



回拨功能是指用户直接使用手机以回拨资费0.2元/分钟（中国内地）拨打电话的功能，主要分为手机回拨和WAP回拨（短信回拨功能实用性不高，这里不再介绍）。手机回拨用于不能上网的手机，用户在首页上点击在线回拨，切换到手机回拨，然后点击“绑定电话号码”（图5），这时会提示登陆账号，登陆后输入自己的手机号码进行绑定，以后在拨打电话时先拨打接入号02133191382，不管听到回铃音、忙音还是语音，立刻挂断手机，接着等待系统回铃，回铃后接听并根据语音提示输入被叫号码，按#结束；WAP回拨用于开通了上网的手机，直接进入http://wap.alicall.com，登陆账号后输入自己的号码和对方号码后进行呼叫，双方电话都会响铃，都接听即可开始通话。回拨功能虽然操作起来显得麻烦，但实现了用户以低资费随时随地使用手机拨打国内长途的功能。

注意： 回拨相当于阿里通呼叫绑定的电话和填入的号码，话费为分别呼叫上述两个号码后从接通到最后挂机的计费总和。这就是说，如果你使用手机回拨，而对方由于种种原因没有接电话，那么你的阿里通账户依然会被扣费（从你接听系统回铃到对方接起电话的时间×0.1元/分钟）。

阿里通软件界面的中间是“拨打/回拨”功能，不过用户既然使用了客户端就不可能使用回拨了，左侧有通讯录、发送短信、工具箱等功能按钮，同样支持通话录音功能。该软件比较特别的是设置里有多个服务器可供选择，默认软件会自动选择速度最快的服务器，另外也提供了如在学校、国外使用时出现“通话后无声音”情况的代理服务器（图6）。点击拨号框后边的小箭头可以查看拨过的电话号码（没有拨打时间和时长），在充值中心中点击“话单查询”（图7），在弹出的网页中可以查看详单。





细节有待完善——KC

KC网络电话和阿里通一样，也具有手机回拨功能，不过在知名度上似乎比不上阿里通，其官方网站为http://www.keepc.com。KC的卡型包括充值卡、包月卡和手机回拨包月卡。充值卡支持国内及国际长途、回拨功能，有效期为12个月至24个月不等；包月卡仅限于使用KC软件拨打国内电话；手机回拨包月卡仅限于使用手机回拨国内电话。

KC的基本资费是0.1元/分钟，资费见表中所示（表4），注意充值51元、103元、315元、540元为网站限期活动。用户可直接注册KC号，赠送1分钟通话时间，也可使用手机注册，赠送5分钟通话时间（剩余的赠送时间需要充值才能兑现）。回拨的国内收费标准也为0.2元/分钟，拨打方式仅限于开通上网的手机，分为WAP回拨和手机软件回拨。WAP回拨需要进入http://wap.keepc.com，登陆账号后输入所要拨打的号码开始呼叫，双方电话都会响铃，都接听后开始通话。手机软件回拨则是在登录前面的网址后下载适合自己手机的KC软件并安装后进行回拨。

表4（单位：人民币元）

KC资费	用户付费（元）	充值金额（元）	通话时间（分钟）	实际资费（元/分钟）
充值卡	18	18	180	0.1
	50	55	550	0.09
	51	60	600	0.085
	100	110	1100	0.09
	103	140	1400	0.07
	300	350	3500	0.086
	315	500	5000	0.06
	500	620	6200	0.08
	540	1020	10200	0.053
	1000	1300	13000	0.077
包月卡	50	50	714	0.07
	100	100	1667	0.06
	150	150	3000	0.05
	450	450	15000	0.03
手机回拨包月卡	50	50	333	0.15
	100	100	833	0.12
	300	300	3000	0.1

KC软件的功能按钮在面板的最下方，点击后会弹出相应的功能框。软件没有提供使用前的语音测试，也没有实际通话测试。客服电话按钮在面板的最底部，用户使用起来不是很方便。另外用户的通话记录只能显示通话时间，而不能显示时长（图8）。



你该选择哪款网络电话

这里先给出笔者对这四款网络电话的综合功能评价表（表5），注：表中Skype的拨号规则是按照国内卡来说明的，使用国际卡的拨号规则和国内卡类似，先选择要拨打的国家和地区，拨号时最前面不要加“*”；通话测试中拨打的均是国内电话；表中的国家区号指的是“00+国家代码”，比如中国内地区号为“0086”、美国区号为“001”。

Skype虽然知名度很高，但在一些细节方面依然有待改进，比如必须在软件中才能注册账号，在中文官网上登录账号后显示的是英文网页，通过软件进入后台居然需要再次输入账号密码，客户端软件无论是大小还是界面都显得臃肿。另外其支付卡的类型和计费方法显得复杂，无论是普通卡还是包时卡拨打中国内地电话的资费，与其他三款网络电话相比明显贵了些，综合其拨号时出现的一些问题，因此笔者不推荐用户首选Skype。

UUcall官网设计的简洁美观，客户端软件也比较清爽。全时和闲时包时卡是其特色，闲时包时卡的资费非常低，如何选择就看用户的具体情况了。费率折扣卡虽然能够降低费率，但也有严格的使用期限，用户应该根据自己通话的频率、时间、拨打国内还是国外这些因素来进行选择。其人工客服相对来说无论是态度还是质量都较好。总的说来，如果抛开停服等不良事件的影响，UUcall还是值得用户选择的。

阿里通的卡型和客户端软件给人以中规中矩的感觉，其脱离了电脑网络直接使用手机进行回拨的功能比较不错，整体资费与其他三款网络电话相比算是比较低的，综合其通话质量，值得用户选择。KC同样支持回拨功能，而且专门推出了手机回拨包月卡。其官网给人感觉制作比较凌乱，帮助中心的显示方式让人不太习惯，一些细节也有欠缺，比如某些优惠活动排在了网页的侧边，用户很容易将其当成广告而忽略。另外其人工客服也是最难接通的，笔者这里使用KC通话时感觉声音稍闷，有种“离对方很远”的感觉。

表5（单位：人民币元）

测试项目 \ 网络电话		Skype	UUcall	阿里通	KC
网站建设		一般	较好	较好	较差
支付类型		国际卡 国内卡 套餐卡	大陆行时长卡 套餐卡 充值卡 费率折扣卡	标准卡 包时卡	充值卡 包月卡 手机回拨包月卡
免费试用		√	√	√	√
手机回拨		×	×	√	√
拨号规则	国内	*+区号+固话号码 *+手机号	区号+固话号码 0+手机号	区号+固话号码 手机号	区号+固话号码 手机号
	国际	*+国家区号+手机号	国家区号+区号+固话号码 国家区号+手机号	国家区号+区号+固话号码 国家区号+手机号	国家区号+区号+固话号码 国家区号+手机号
客户端	版本	4.0正式版	4.1	V5.0新版	V1.41
	大小	23.5M	1.22M	6.1M	6.68M
	语音调试	√	×	√	×
	通话测试	√	√	√	×
	免费客服	√	√	√	√
	联系人备份	√	×	√	√
	通话记录	√	√	√	√
	通话录音	×	√	√	×
通话测试		白天和夜晚的通话效果良好，但夜晚拨号时偶尔提示无人接听而自动挂断。	白天和夜晚的通话效果良好，无回音杂音。	白天和夜晚的通话效果良好，无回音杂音。	声音稍偏小，整体给人感觉有点闷，无回音杂音。

注：上述所有网络电话都提供了网银、支付宝等多种支付方式，用户充值购买会很方便，而且资费与用户主叫所在区域位置无关，只与所拨打的号码所在地有关，比如从国内拨打内地电话与从美国拨打的资费是一样的，都按相同资费计算。推荐结果中侧重于拨打国内电话服务，国际电话的资费条目太多，用户如需要可去各网站上查看对比某个具体国家的资费情况。通话测试中以笔者所在地区的效果为准，不同区域的通话效果可能会有不同，用户付费前应尽量先免费试用。最后，市面上还有中华通、66call、和悦等网络电话，限于篇幅不再对其测试，如感兴趣可自行登陆它们的网站了解详细情况。P



搜索就是效率——5款单机搜索工具互补推荐

在互联网上使用搜索服务可大大提高效率，甚至可以说，现在的互联网离开了搜索简直不可想象。那么单机呢？你现在是不是还在逐层文件夹打开去找你所需的文件？碰到文件内容搜索时是不是还在用Windows提供的低效率搜索组件？另外，对于文本搜索这类特殊的搜索，有没有更为直观的搜索结果显示方式？那么不妨来看看本期文章。

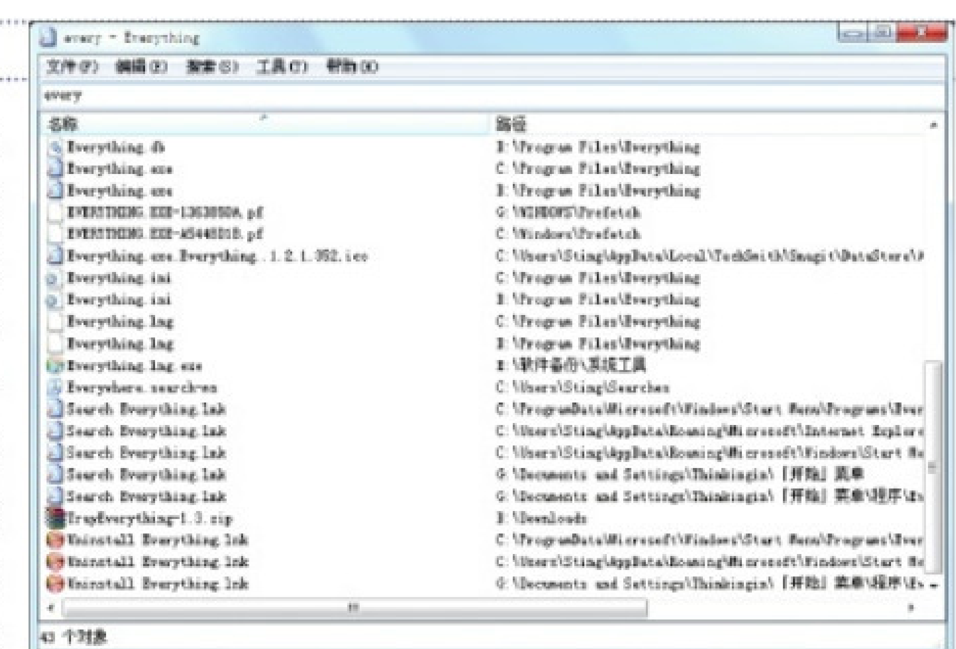
■北京 淮阳客

文件名搜索——Everything Beta 1.2.1.371

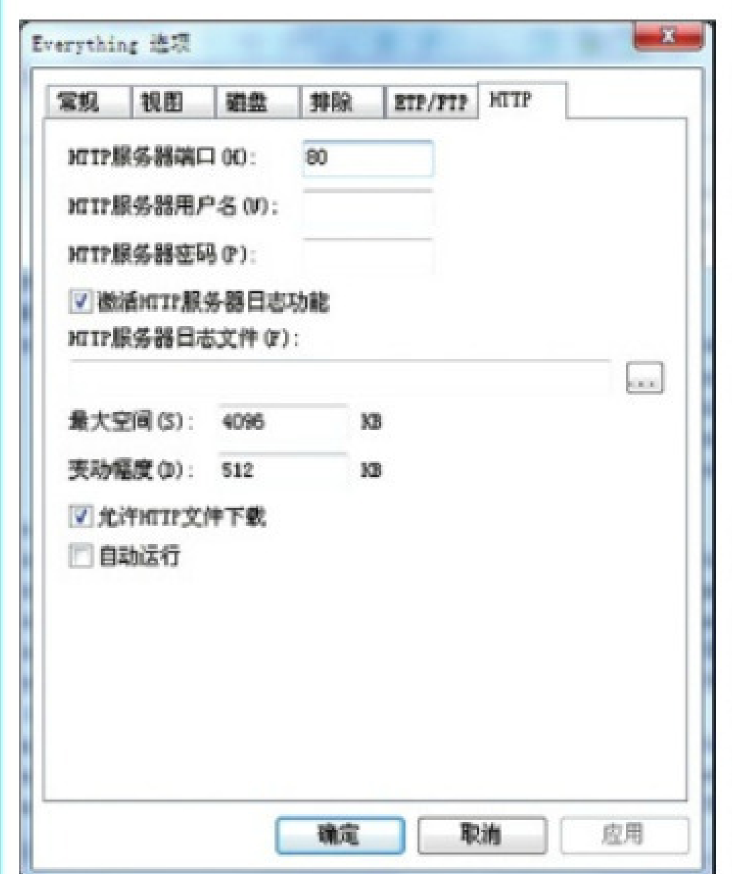
□大小：335kB □授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://download.pchome.net/133064.html

笔者最推荐的一款文件名搜索软件，虽然它不支持文件内容搜索，但是其所带来的操作效率提高非常明显。“速度快”是推荐这款软件的最充分理由。这款软件在初次执行时会对磁盘上所有文件进行索引，整个过程非常快，几百GB的硬盘在一分钟左右就能完成。在进行搜索时，这款小软件的速度更是令人感觉流畅，无论什么文件搜索，几乎只要输入关键词，无需回车就能在下方立刻看到结果——这种跟随输入直接显示结果的方式会让你几乎感觉不到软件的搜索过程。因此在具体应用时，笔者建议你可以尝试一种新的操作方式：当要找什么文件打开时（例如找一首MP3），你不必逐层进入文件夹去寻找，而只要在本软件中直接输入部分文件名，找到文件后，由于它和在资源管理器中一样，拥有基本相同的左、右键操作属性，所以接下来只要双击、拖拽或用右键菜单进一步操作即可。此外软件支持快捷键调用，如果你喜欢上了这种操作方式，不妨给它分配一个顺手的快捷键，这样用起来会更方便。另一个调用它的方式是在任意资源管理器中的文件夹图标上右击，选择弹出菜单中的“Search Everything...”，输入内容后即可对该文件夹下所有文件进行搜索。最后值得一提的是，本软件还支持在本地系统上建立FTP或HTTP服务，让网络上的用户也可方便地访问你的本地资源，不过由于安全设置较少，笔者推荐只用它来应急，而不是当作日常文件服务器软件。



无需回车，支持跟随输入直接显示结果



设置中支持用本地系统提供HTTP服务

全文搜索——Google桌面搜索5.9.0911

□大小：2.20MB □授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://desktop.google.com/zh

Everything的最大缺点是不能对文件内容进行搜索，如果你在这方面经常有需求，那么Google桌面搜索将是你最好的选择之一。早在2003、2004年间，Google就推出了自己的首版桌面搜索，很多当初尝试的人可能会觉得它确实有用，但也存在着种种不便，例如首次索引过程太慢、附加工具占空间等，但是随着官方的改善，现在的版本基本上已完全克服了这些问题。本软件可以3种显示方式使用：1.任务栏搜索条；2.浮动搜索条；3.桌面侧边栏（软件中称其为“补充工具栏”）；4.平时不显示任何界面，按两下Ctrl键弹出搜索框（需点击“选项”设置其默认是搜索网页还是搜索本地）。这些方式都可在使用界面的“显示”中设置，另外如果你不喜欢该软件所附带的各种小工具，例如便笺、闹钟、新闻等，也可在“显示”中将其取消。软件的搜索结果会显示在默认的浏览器中，其界面与Google网页搜索基本一样，只是当你点击结果链接，会直接打开该文件，另外每个结果下都会有“预览”链接，点击后可快速查看其内容。值得一提的是软件的索引很是智能，以笔者的体验来看，安装后只有短暂的设置等待过程，之后中你就可对文件进行搜索了；并且与一般的全文搜索软件不一样，Google桌面默认使用的是按时间顺序来排列结果，这一方面让用户能查到最近的文件，也让索引变得更智能（最新的文件一查就能看到，当然会觉得快）。



桌面搜索的结果比网页搜索多了“预览”的功能



软件安装时能让你对显示进行初步的设置

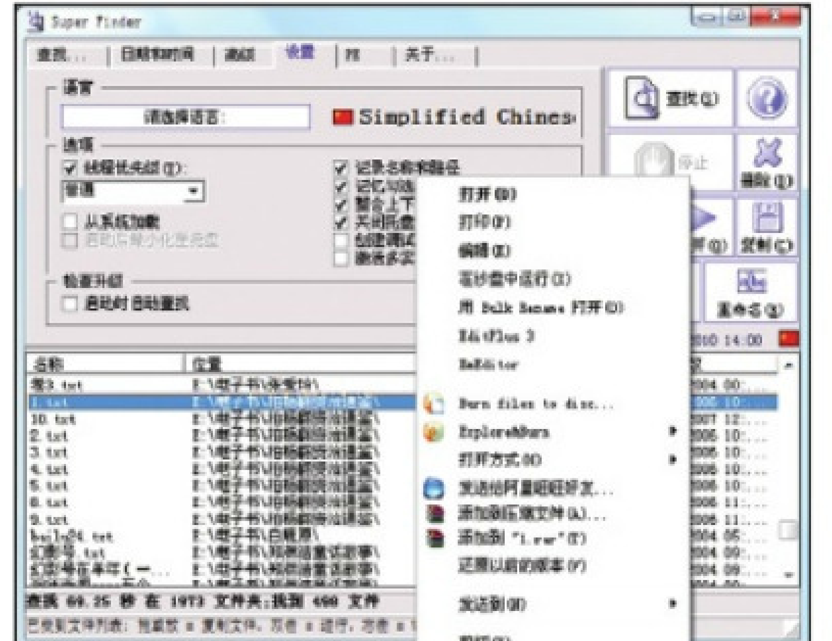
无索引全文搜索——Super Finder

□大小：1.81MB　□授权：免费　□语言：简体中文

□下载：http://www.xdowns.com/soft/1/26/2006/Soft_28874.html

主界面简单朴素，很容易上手

虽然Google桌面搜索功能全面，但仍有人不喜欢它的“臃肿”——毕竟，快速的文件内容搜索结果要靠庞大的索引文件来支撑，而且索引还需在后台占用CPU和内存资源。另外Google桌面的索引文件位于C盘，并且不能通过设置来挪到其他分区，这更增长了不少用户的不快（高手们可通过修改注册表来移动索引，但不能要求普通用户也学会用注册表）。如果你正是这种用户，并只是偶尔用到全文搜索，这里就将这款无需索引的全文搜索软件推荐给你。这款软件的使用方法与Windows自带搜索类似，基本上只要一用就会。相比于Windows自带搜索，它除了搜索速度更快之外，还具有以下特色：1.可设置过滤文件，过滤文件支持用*号通配符；2.除了查找通常编码的纯文本外，它还支持对Unicode和十六进制的文本进行搜索（较遗憾的是不支持UTF-8编码文件）；3.在设置搜索时间方面，它支持对创建日期、修改日期、存取日期等3种类型进行设置；4.在“高级”设置中，可指定文件的存档、系统、只读或隐藏属性，另外文件大小的上下限可精确到kB级；5.可根据你的需要调整搜索线程在整个系统中的优先级，例如在进行全面搜索时还想做其他事，就可将其优先级适度降低。最后要说明的是，软件虽然免费，但也接受捐赠，捐赠用户可获得键盘快捷键激活以及换肤等特许权利。



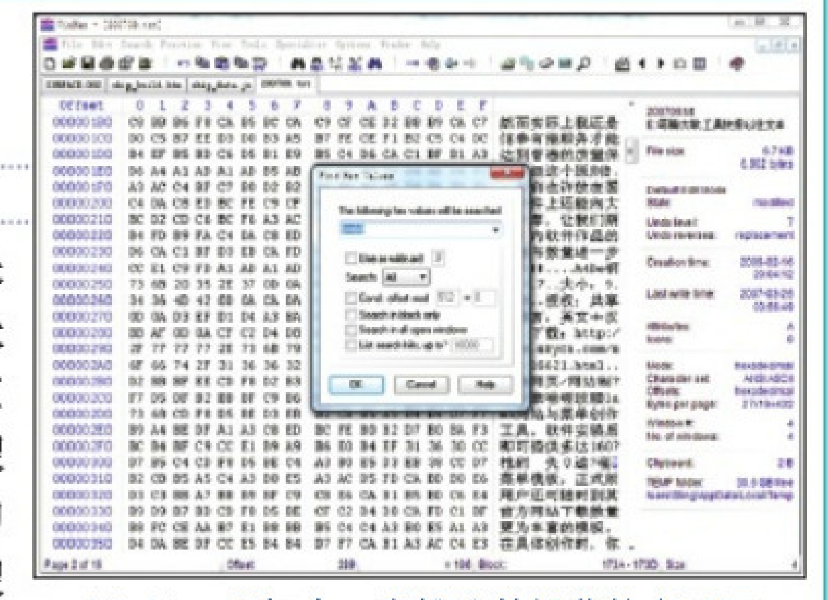
搜索结果的右键关键菜单与资源管理器一致

纯文本搜索——EmEditor Pro 9.15

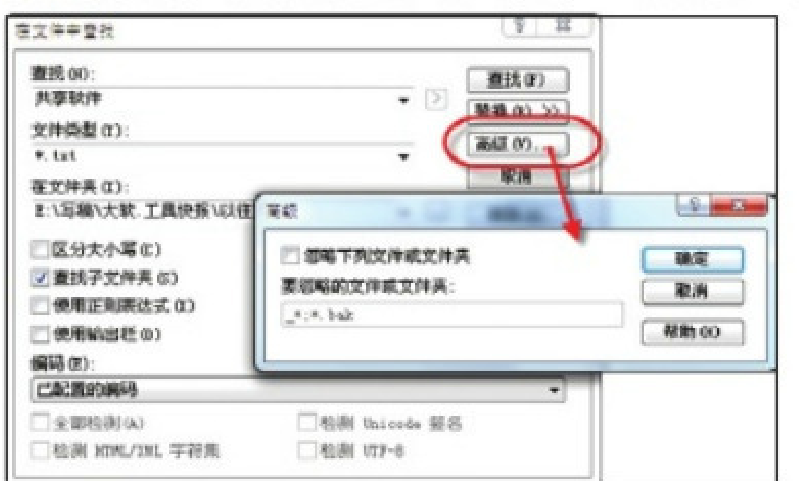
□大小：3.02MB　□授权：共享　□语言：简体中文

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/27494.htm

这款软件推荐给那些日常生活中常和纯文本文件——TXT、HTML、PHP、JSP、CPP等打交道的读者朋友。由于纯文本搜索简单易行，“杀鸡”并不需要用Google桌面或Super Finder这样的“宰牛刀”，而重要的是快速、方便和易用，那么EmEditor就是这方面的一个上好选择。该软件是一款非常知名的纯文本编辑软件，但它的文件搜索及替换功能却很少被人提到，实际上这是一个相当方便的设计（调用位置：菜单“搜索→在文件中查找”）。最值得推荐的是它的搜索结果显示，所有结果都会出现在一个新的纯文本文件窗口中，每项结果会包括一个文件链接，以及搜索关键词所在段落的节选，而关键词本身则会被高亮显示，让你看过去一目了然；如果你需要进一步查看搜索到的文件，只要点击链接即可在EmEditor的新窗口中打开该文件。在进行查找时，可使用通配符限制文件类型（多种类型请用半角的分号隔开），如果要排除文件，可点击“高级”按钮输入要忽略的文件类型。此外，鉴于纯文本搜索会被一些高级用户例如程序员所用到，因此这款软件还支持使用正则表达式进行搜索，程序员们可组合各种复杂的搜索条件。另外，EmEditor还支持文件内容替换，不过这里建议慎重使用该功能，因为替换是不可逆的。



搜索结果中包括文件链接及文本所在的段落截取



文件搜索时可点击“高级”按钮进行过滤排除

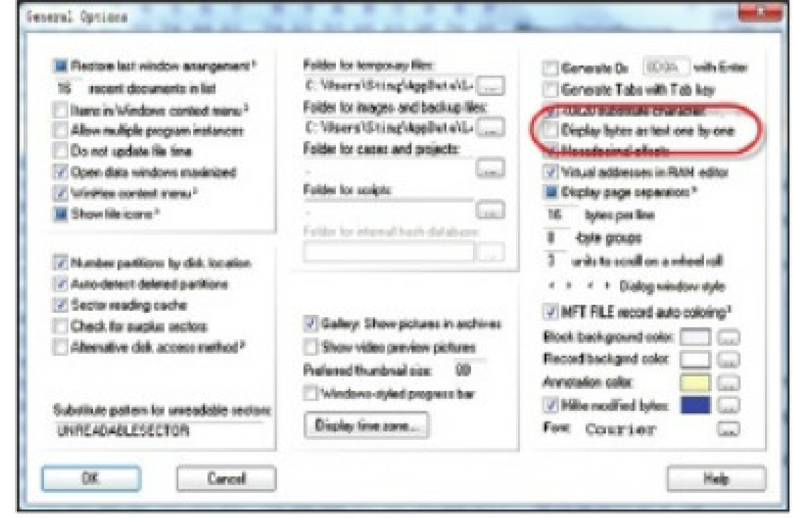
十六进制搜索——WinHex 15.6

□大小：1.46MB　□授权：共享　□语言：英文

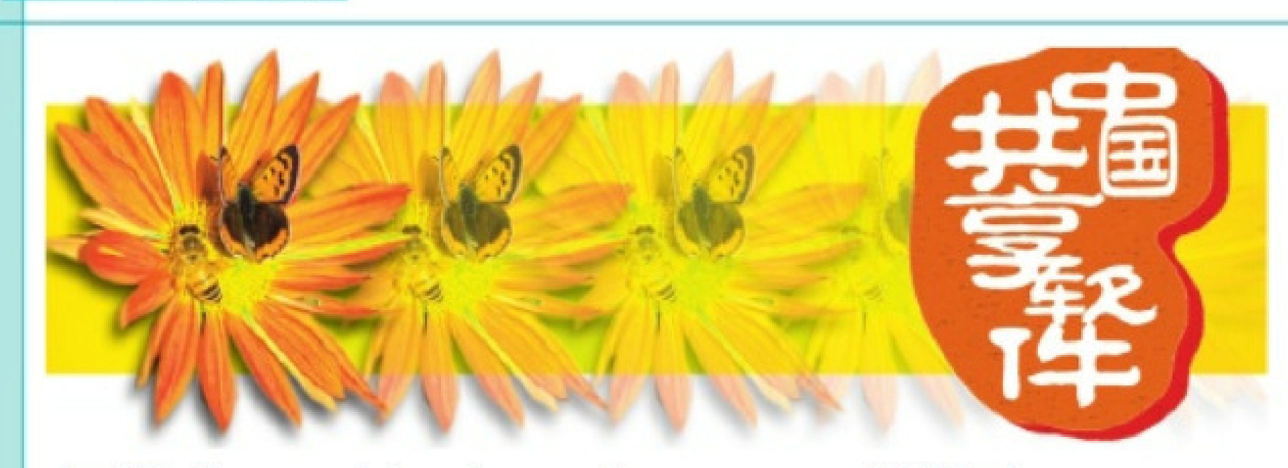
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/1510.htm

WinHex多年来一直维持着经典的老界面

最后这款软件推荐给那些经常面临游戏存档修改的玩家，它的主要作用就是十六进制搜索与修改。相比于另一个常用的十六进制修改工具UltraEdit，它的长处是不到2MB的小巧体积，以及更专业的十六进制相关功能。软件可分别针对文本和十六进制进行修改，直接在菜单“Search”中选择对应的菜单项即可。在搜索时，软件支持对选定文本块或所有打开的文件进行搜索，另外还支持特殊的同时搜索（Simultaneously Search）以及组合搜索（Combined Search），前者可以多个关键词同时对所有打开的文件进行搜索，后者则可在两个文件中同时搜索某个位置的关键词，这两个功能可为文件搜索、修改带来更多便利。另外，本软件除了用来修改文件之外，还可用于直接修改硬盘数据以及内存数据，但是显然只建议在充分理解硬盘数据排列及内存运作的基础知识后再使用它们；而其他的一些小功能，例如克隆分区、拆分/合并文件、计算文件的各种HASH值（如MD5、SHA）等，则可根据需要随时使用。最后要提醒下：由于一个汉字由两个字节组成，而普通英文、数字只占一个字节，因此在每行固定字节的排列下，汉字显示乱码是不可避免的，本软件默认不显示汉字，但是你可通过在设置中勾除“Display bytes as text one by one（逐字节显示）”让汉字显示，但要注意此时汉字仍不可直接编辑。P



要正确显示中文需在设置中调节参数



品牌机、手机也驱动——驱动精灵2010

□版本：2010 Beta2 □大小：23.8MB □授权：免费软件
□作者：驱动之家 □平台：WinXP/Vista/7
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.drivergenius.com
□下载注册：http://www.drivergenius.com

说明：在用户中颇具名气的“驱动精灵”，近日又推出了全新的2010测试版。该版本在保留上一版超强兼容性的同时，还新增了几项特色创新。首先，使用品牌机的用户将有更好的使用体验：由于公版驱动程序在很多情况下无法使用或不能发挥品牌电脑的应有能力，往往需专用的品牌机驱动来帮忙；而本版软件支持包括联想（含ThinkPad）、戴尔、惠普、宏碁、东芝等在内的品牌机专用驱动，并且还在陆续添加其他品牌机驱动。此外，手机用户也可借助本软件完成PC端软件的下载与安装，这里注意：除了驱动之外，软件还可推荐安装官方提供的管理软件，例如PC套件等，是一站式的安装服务。另外，该版本还提供了更为方便的智能升级向导，对于新手来说是一项非常友好的功能。不过最后要提醒：安装过程中有几处插件附加步骤，请注意选择。


启动后软件将自动连接更新服务器

点评：驱动类软件发展到现在，可以说功能已相当成熟。然而，当我们看到这款软件所新增的功能时，却感觉到只要努力去想去做，软件的实用和易用性始终有提高空间。对于共享软件作者而言，这是一个不错的学习典范。

坐井观天——别康桥气象通

□版本：2010 3.0 □大小：4.64MB □授权：免费软件
□作者：别康桥软件工作室 □平台：WinXP/Vista/7
□注册费用：无 □未注册限制：无 □主页：http://hi.baidu.com/qdbkq
□下载注册：http://down.tech.sina.com.cn/content/11673.html

说明：一款收集各种气象信息，并将其分类汇总的小软件。软件主打的“天气预报”支持查询国内、国际多达2500个城市的天气预报，国内查询更可详细到多个县级城市；预报项目除了覆盖实时、短时、长期预报之外，还包括各种气象指数查询，例如污染指数、防晒指数、中暑指数、穿衣指数、空调指数、洗车指数等。不过笔者觉得更值得推荐的是软件中所汇总的其他气象信息。首先“全国气象灾害预警”能使你掌握较为重大的气象灾害，提前作好预备；其次“全国气象卫星云图”能让你动态地观察到卫星所拍摄到的国内云图，如果你是气象或地图爱好者，更不可错过；最后，森林火险、公路沿线气象预报也有针对性的用途。


小小软件却包含众多信息

点评：现在越来越多的官方数据都可通过网络查询得到，而将这些数据集成、汇总，显然是个制作软件的好途径——这款软件就提供了一个示例。不过遗憾的是软件中“气象信息组合查询”模块里，不少网页都不能正确显示，应当是软件作者没跟上数据提供网页更新的步伐，这确实也是该类软件需注意的地方。

游戏工具集锦——简单百宝箱

□版本：5.0正式版 □大小：4.77MB □授权：免费软件
□作者：福州天下创世数码有限公司 □平台：Win2000/XP/Vista/7
□注册费用：无 □未注册限制：无 □主页：http://www.jdbbx.com
□下载注册：http://www.jdbbx.com

说明：时下作为一个游戏玩家，学习使用各种辅助类插件、软件，以及各网站提供的数据查询网页、服务，已成为入门到精通的必经之路，而“简单百宝箱”则是所有这些游戏工具的一个集成。总体来说，这款软件的功能可分为两部分。第一部分是软件官方自己开发的小工具，例如鼠标/键盘连点/连按器、定时关机、桌面切换、内存优化等。另一部分则是对网上各种游戏工具的收集与整理，具体又分为通用工具、网络游戏、网页游戏、单机游戏等，每类之下又分细类，可根据需要按图索骥，找到想要的工具；此外，软件还提供了装机必备、女生频道、实用软件等实用类板块。


各种游戏工具分门别类存放

点评：作为一款“收集”类软件，它看起来似乎并无太多创意。但如果你是一名游戏玩家，当发现自己要查找或下载安装的软件，都能一一在其上快速找到，你会发现它用简单的方法达到了不错的实用性，这就是它的创意。

1分钟自拍——美图拍拍

□版本：1.1.1 □大小：2.76MB □授权：免费软件
□作者：美图网 □平台：Win9X/2000/XP/Vista/7
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://paipai.meitu.com
□下载注册：http://paipai.meitu.com

说明：与“美图秀秀”“美图看看”同系列的姐妹软件，不过与前两者相比，“拍拍”的功能较为单一，那就是让用户使用摄像头拍摄自己的大头照。当然“单一”并不意味着效果也单一，实际上在官网数百个精美画框的支持下，用户可让自己的照片变得或时尚或可爱。软件使用起来非常简单，首先你需要选择“拍照模式”或是“录像模式”，后者可用摄像头直接录制视频；接下来选择静态边框或动画边框，然后根据所选边框的镂空情况，调整自己在摄像头前的位置；再适当配合光线情况调整摄像头的亮度、对比度和饱和度，之后按下拍照键即可！软件在拍照模式下提供了一个有趣的“连拍”功能，适合年轻可爱的用户们连拍自己的多种表情，软件除逐张记录外，最后还会生成一张类似漫画的四格连拍图片，善加利用可为照片增加新的趣味。


简单点选，就能“拍”出漂亮的大头照

点评：“操作简单”+“不错的效果”是这款软件最大的特色，这一定位也刚好与其使用人群相配。P

诸神之战
——GTX470/480袭来



■晶合实验室 魔之左手

前言

在小编和广大消费者最热切地盼望了半年之后，费米·GF100·GT300·冯·GTX480大人终于出现在世人的面前了。在小心翼翼地抚摸了这“超重量级”的显卡后，小编兴奋地冲出评测室，高喊着“我终于摸到了！终于摸到了！以后请叫我摸之左手！”被正在认真勘错的责编大人直接打翻在地，爬起来之后抹抹嘴边的口水，又跑回评测室开始了幸福的测试生活。

尽管有很多传闻，尽管已经被对手超前太多，但NVIDIA从来不会轻易认输，终于赶在第一季度的尾巴上，“如约”为我们带来了新一代的DirectX 11显卡。而这款集成40亿晶体管，规模空前庞大的显示核心，是否会给我们带来如同它体量一般的震撼呢？还是看看宅在评测室的小编，会带来怎样的报告吧。

一、齐装满员，一切就绪的GTX470/480

其实如果说这次测的试仅仅是“样品”，多少有些错误，因为本次厂商送到的产品，已经是完全做好销售准备的“正品”，包装盒中包括了各种转接口，驱动盘和附赠品等。尽管出乎我们的意料，但必须承认NVIDIA新一代显卡确实已经完全准备完毕，马上就要接受市场的检验了。

七彩虹GTX470

七彩虹送测的是一款iGame系列的高端游戏显卡，因此包装相当有分量，除了一般的驱动、说明书、保修卡和转接口外，盒内还附赠了一根HDMI线和一个红蓝3D眼镜。另外其盒中还包括为DIYer准备的一双手套和数根捆线，以及一把瑞士军刀。


七彩虹iGame显卡附件丰富

取出GTX470后，我们发现它远没有想象中那样庞大，其长度甚至略小于上一代的GTX260公版产品。它仍然采用了全包覆式的风道加蜗轮风扇，需要占用两个插槽宽度。

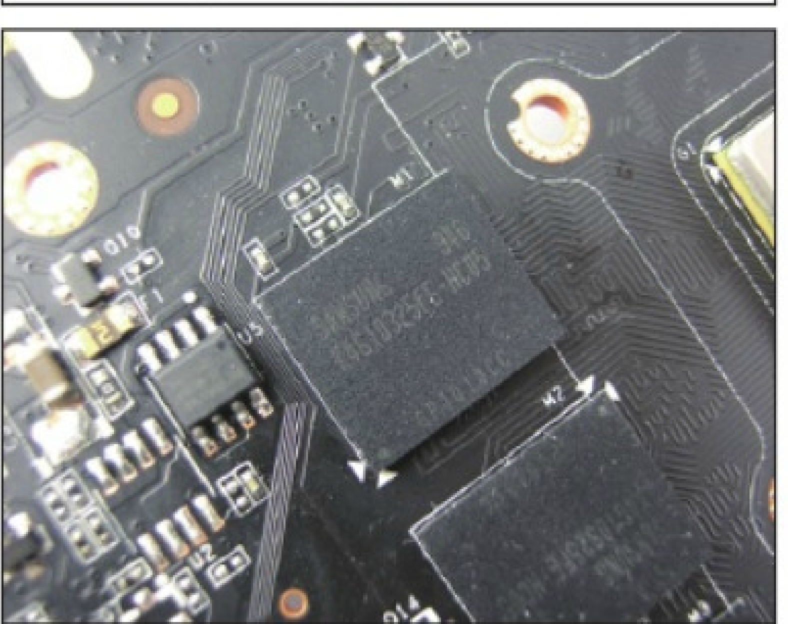


尽管从正面无法看到PCB板和散热片设计，但透过输出接口处的排风槽也可以看到非常密集的散热鳍片。其输出接口为双DVI+HDMI配置，因为两个DVI接口尺寸较大，所以它采用了小型HDMI接口，普通的双标准口HDMI线无法使用，好在它已经提供了相应的HDMI线。

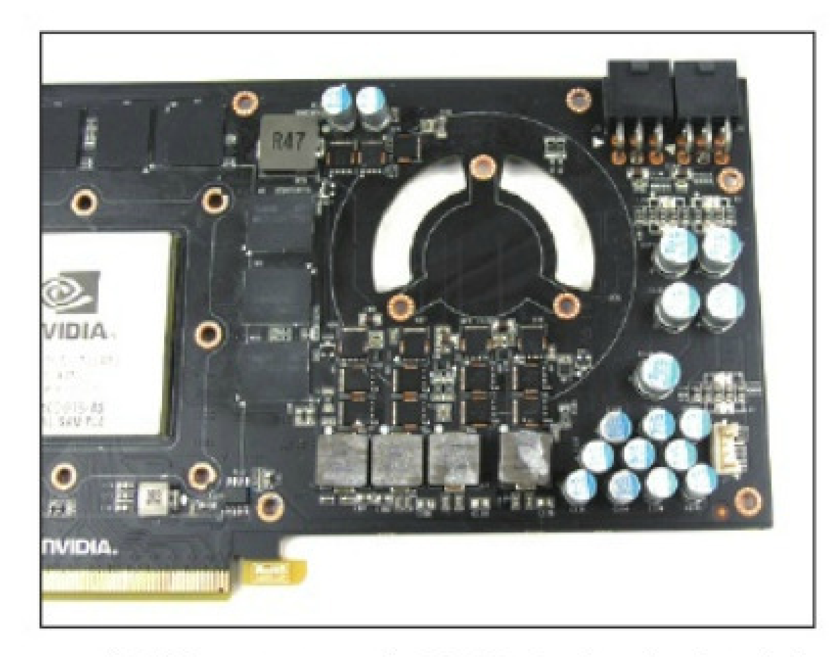


取下风扇后，就可以看到显卡正面相当巨大的GF100-275-A3核心，它仍标注为样品，封装面积比整个的LGA775芯片还要大一圈。围绕在其周围的是10颗三星0.5ns GDDR5显存芯片，总位宽320bit，总容量1280MB。

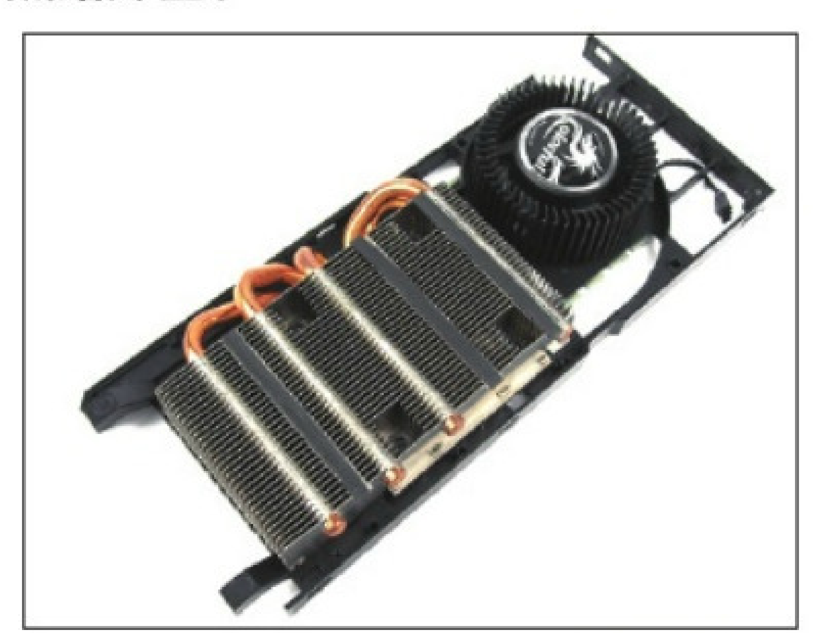


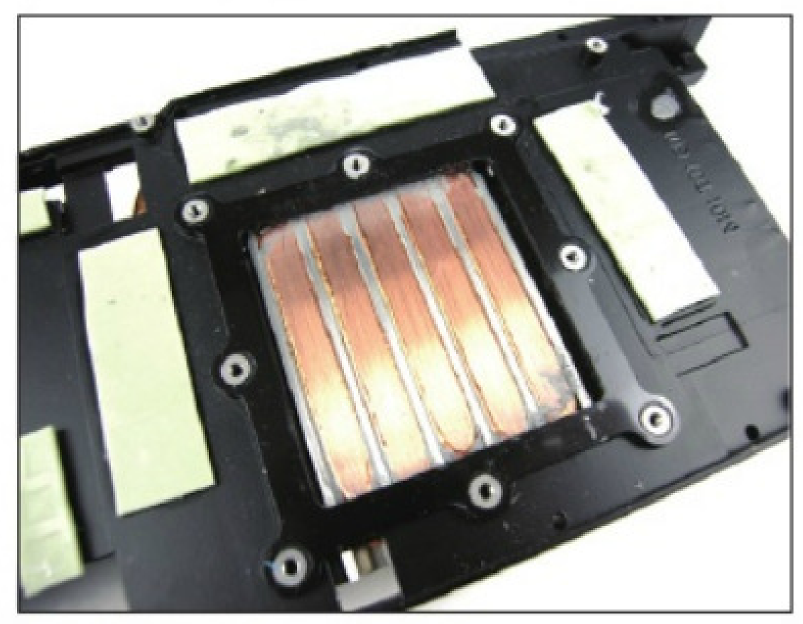


GTX470提供了双SLI接口，可支持三显卡并联模式。其辅助供电采用双6针接口，下方的供电部分有两个为蜗轮风扇提供气流的开口，形状和GTX480类似，但位置不同。由于尾部面积并不大，所以供电电路多少显得有些局促，我们可以分辨出其采用的是4路供电模式，显存采用一相供电模块。



由于GTX470的散热部分全部被风道包覆，我们打开整体式散热模块才能看到其导热散热部分，它采用5热管传导散热，铜质热管直接与核心接触，可快速将热量传导到散热鳍片上。





索泰GTX480

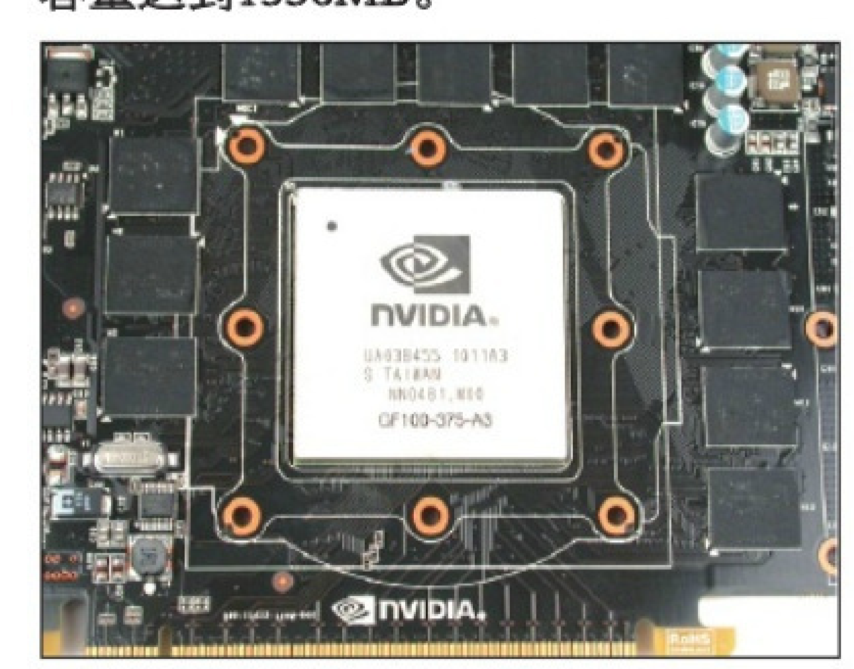
索泰送测的GTX480同样是一款已经商品化的产品，而包装并不是很“讲究”，没有什么旗舰产品的气派，盒内附件也没有七彩虹iGame GTX470丰富。不过它会附送RAZER帝王蟒竞技鼠标，还是相当超值的。

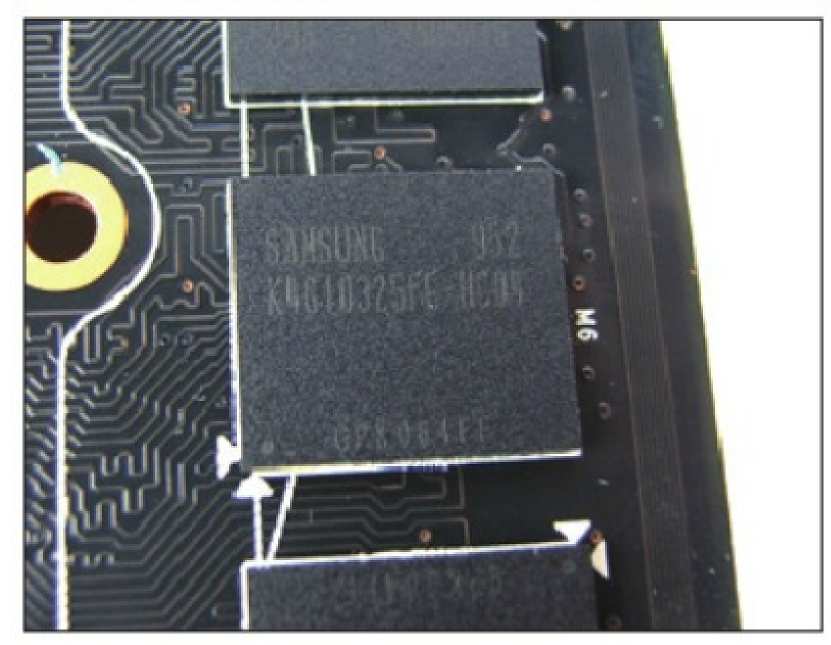


索泰GTX480显卡本身还是相当有分量的，卡身比GTX470明显长出不少。尽管同样采用风道加蜗轮风扇的散热系统，但正面并未完全包覆，而是露出了大面积的散热片，上部也露出了热管的顶端部分。说明其散热部分明显比GTX470要大得多。而在输出接口方面，它配置的同样也是双DVI+小型HDMI接口。



GTX480的核心外观与GTX470完全一样，不过编号为375，同样为A3制程，而且已经没有“样品”字样。围绕在其周围的是12颗三星0.4ns GDDR5显存芯片，总位宽384bit，总容量达到1536MB。





显卡的辅助供电采用6针+8针接口，供电能力更强大，在供电部分PCB中也有两个开口。相对于GTX470，其尾部供电部分面积大得多，所以可以比较容易的配置6相供电电路，显存则采用两相供电模块。



与GTX470的散热片相比，GTX480的热管和鳍片都要大得多，而且外漏的散热片顶部也可以加强散热效果。

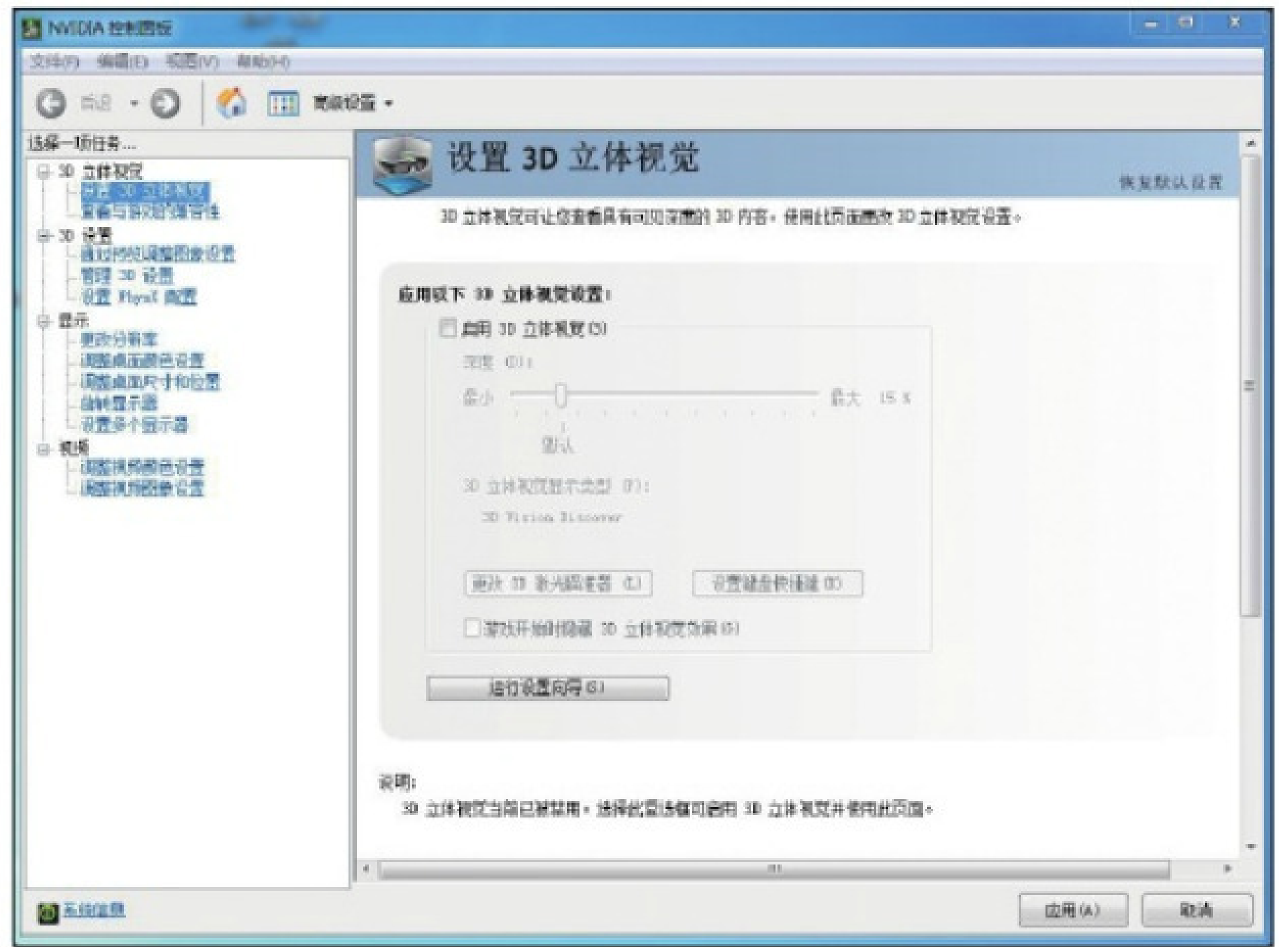


这两款所谓的样品其实就是即将推向市场的正式产品，在其网站和媒体、卖场发布的新闻中都可以看到它们，而且提供了准确报价，估计近期消费者就可以在市场上看到一模一样的商品在销售。

二、直面挑战，NVIDIA的3×3战略

在我们的测试过程中，NVIDIA仍未发布200版驱动，而两款产品提供的驱动均为197.03版，其实这款驱动中已经隐藏了不少非常有价值的信息和功能。

在开启NVIDIA控制面板后，明显的发现左侧任务栏中增加了一些项目，位于顶端的“3D立体视觉”是这次产品的重点功能之一。在上一期的技术介绍中，我们曾经提到了NVIDIA将为用户提供3D图像显示能力，而且还有3显示屏同时显示3D化图像的能力。不过在当时，我们认为这一功能需要搭配电子3D眼镜、配合专门的3D程序或3D视频才能使用，但在样品提供的197.03驱动中，我们

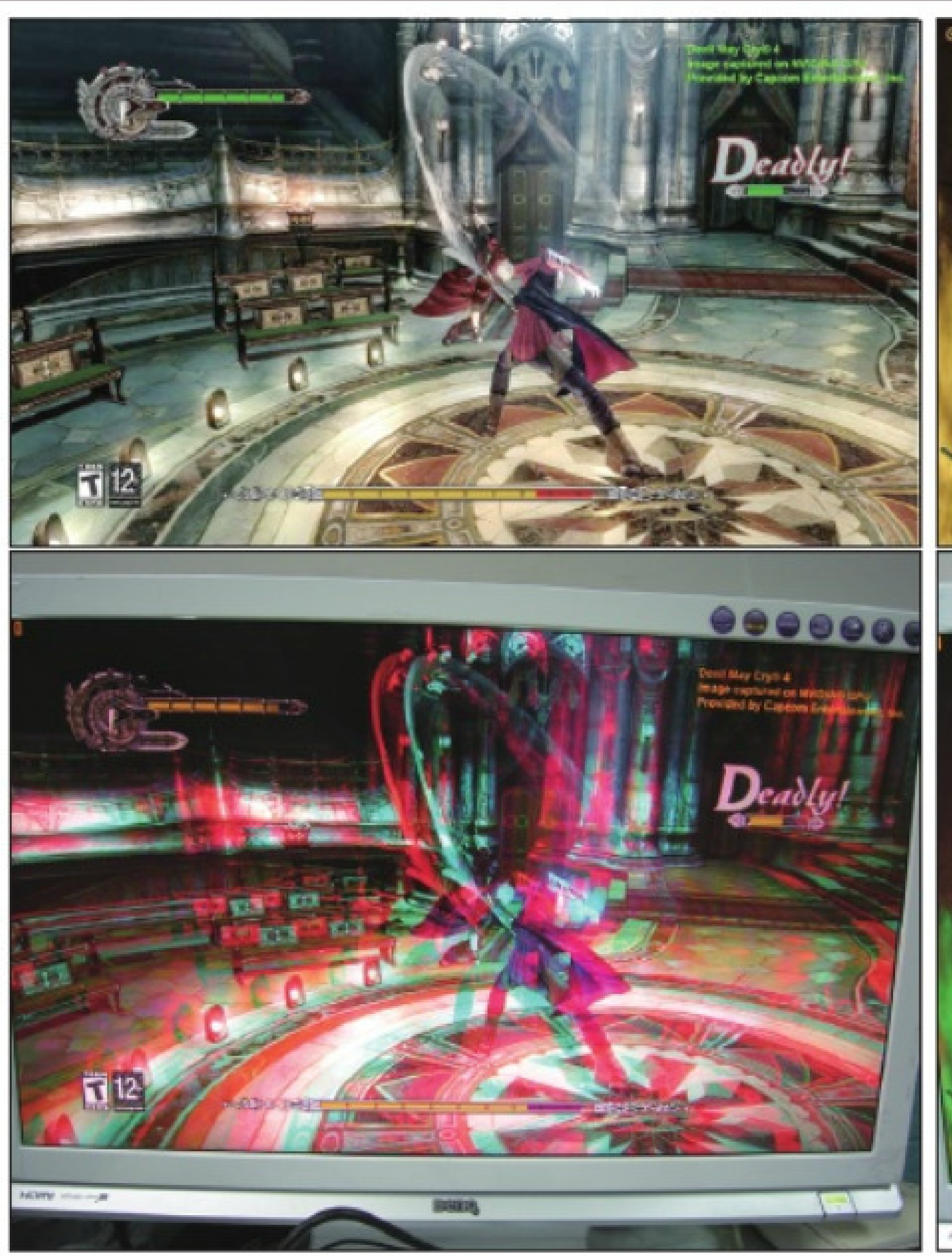


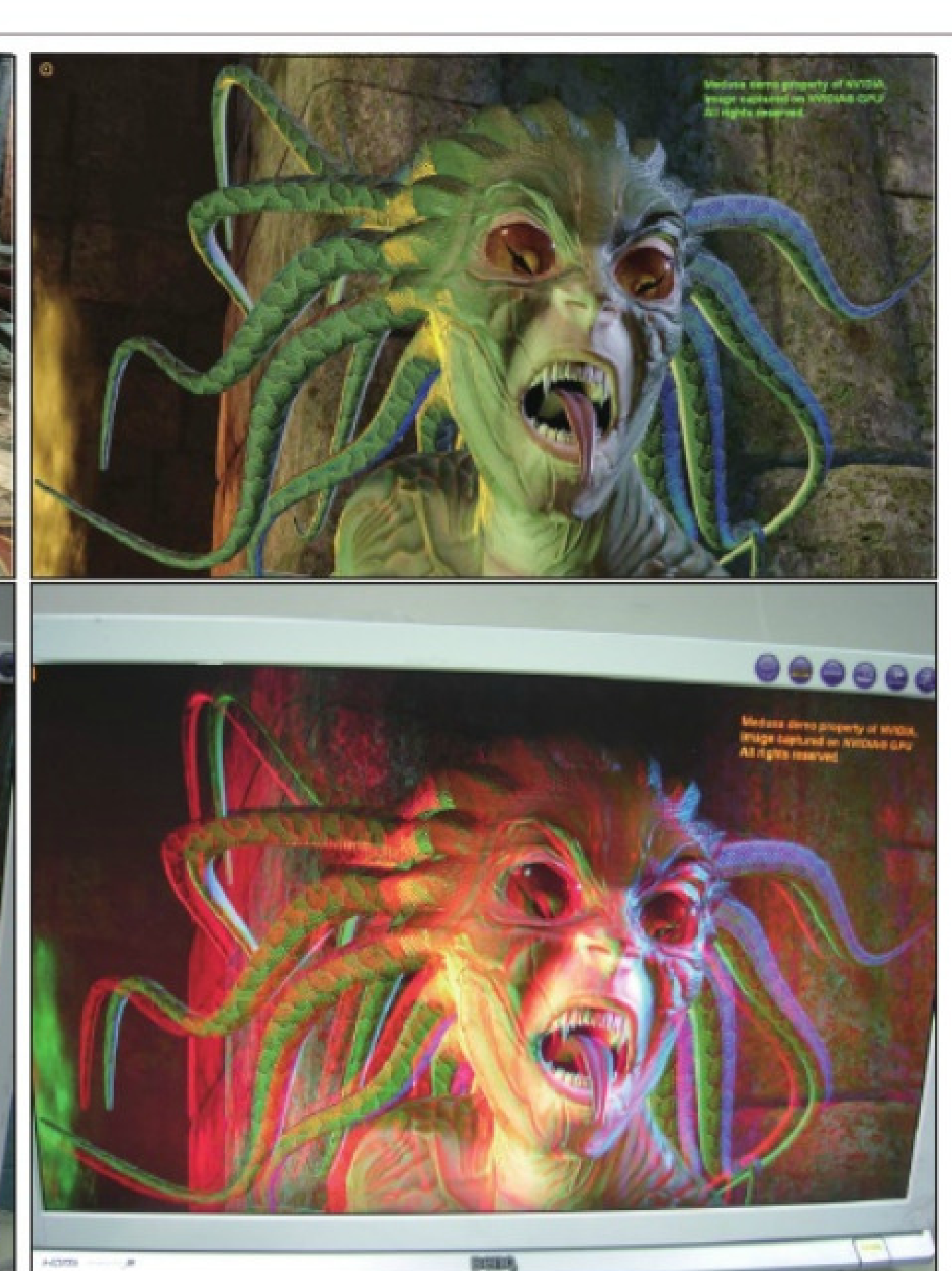


发现了完全不一样的3D显示能力。

在“设置3D立体视觉”选项下可以开启3D立体视觉，而一旦开启，所有的游戏图像都将被3D化，而且其3D纵深也可以进行主动调节。尽管几乎所有的游戏都可以被NVIDIA进行重新处理，输出3D画面，但其效果还是有一定限制的，我们可以在下一个选项中查看游戏与3D显示的兼容性。

除了电子3D眼镜外，在设置中还包括直接采用红蓝眼镜的显示方式，这种方式可以极大的降低欣赏3D画面的成本。为了验证显示器的显示效果和用户眼睛的感受能力，在开启3D立体视觉后需要进行一系列的“验证”。





截图（上）与屏幕（下）实拍的区别

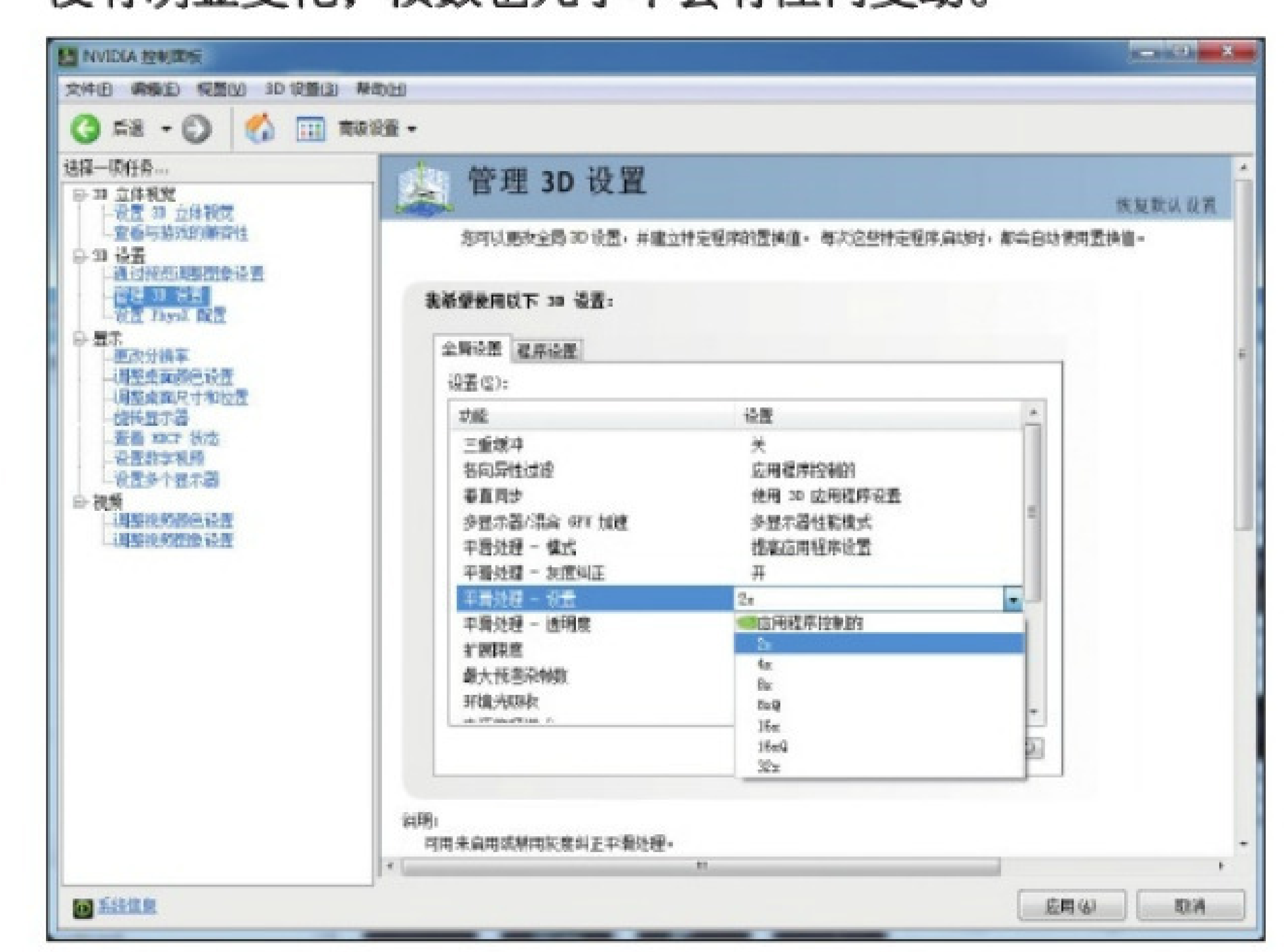
而让人惊讶的是，小编在对红蓝眼镜设置的3D画面截图后，发现直接从显卡抓取的图像仍然是清晰的传统画面，而且不存在所谓的偏色问题，因此小编怀疑这些画面仍然是“抖动”方式分帧输出红蓝画面，其实和使用“分时”的电子3D眼镜方式相当类似。

而NVIDIA还为用户提供了更加酷的多显示器3D显示能力，尽管其并联显示器的数量比对手少，但使用3显示器模式时，可以让他们全部输出3D图像，带上眼镜后就可以感受环绕3D效果，效果绝对够炫。



而对GTX260/280系列显卡的用户而言，即将推出的200版驱动将是一份大礼，因为在这一版驱动中，前面介绍的3D显示能力对这些显卡提供支持，N饭们不需要为这些功能再次掏空自己的钱包了。

另外在驱动中（下图）我们可以看到GF100提供的惊人32倍抗锯齿能力，不过小编认为其目前仍然仅仅是一种技术能力的炫耀而已。通过下面的测试，我们发现对于DirectX 11游戏而言，即使GTX480也很难让其在16倍全屏抗锯齿模式下流畅运行，而对硬件要求较低的DirectX 9游戏则对这一模式的支持有问题，开启32倍抗锯齿后图像没有明显变化，帧数也几乎不会有任何变动。



我们已经多次强调，在DirectX 11中，对画面影响最大的其实就是所谓的“曲面细分（Tessellation）”技术，其详情我们就不再赘述了，大家可以参考本刊上期的《中流击楫——NVIDIA GeForce GTX480显卡全面解析》中的相关分析。不过当时我们主要是根据NVIDIA自家的DEMO进行的讲解，似乎多少有点王婆卖瓜的感觉，所以在本次测试中，我们专门在Heaven Benchmark 2.0中进行了更加直观的测试。

尽管Heaven Benchmark 2.0在一个小镇上选取了多达23个场景进行测试，但小编发现其中很多场景中，


船身的曲面细分技术运用也非常多，但大都在细节上

曲面细分等级的变化对图像影响虽然很明显，但大都是细节变化，在杂志上比较难以表现，所以只选择了其中龙雕像的部分，可以非常显著的表现出曲面细分水平的变化。

在将曲面细分的距离等指标都降至最低后，龙像上的荆刺几乎全部消失，变成相对比较平滑的皮肤，而旁边的石阶和石墙也变成了整齐的平面。而将指标都调至最大后，龙身上的刺凸出到最长，石头建筑的表面与接缝都变得非常凹凸不平，但整个画面有些过于纷杂。相对来讲，采用的中等水平曲面细分，在画质和性能上达到了一个均衡的程度。


最低级曲面细分


中级曲面细分


高级曲面细分

三、测试平台及测试方法

测试平台

在硬件测试平台中，我们采用i7 940搭配3通道内存进行性能测试，而i3平台可以提供一个彻底脱离独立显卡的系统，我们主要用来进行功耗测试。

在测试中除了3DMark Vantage之外，我们全部采用了1920×1080分辨率，并且全部打开4倍全屏抗锯齿。毕竟对于旗舰产品来说，低分辨率和低画质设置下进行测试，实际上会变成对处理器能力的考验，而浪费掉大量的显卡性能，因此没有任何意义。

对于没提供官方测试程序和场景的游戏，我们尽量选择干扰较少的典型场景，使用Fraps进行帧数的计算，并且重复多次取中间值，以保证成绩的稳定性。

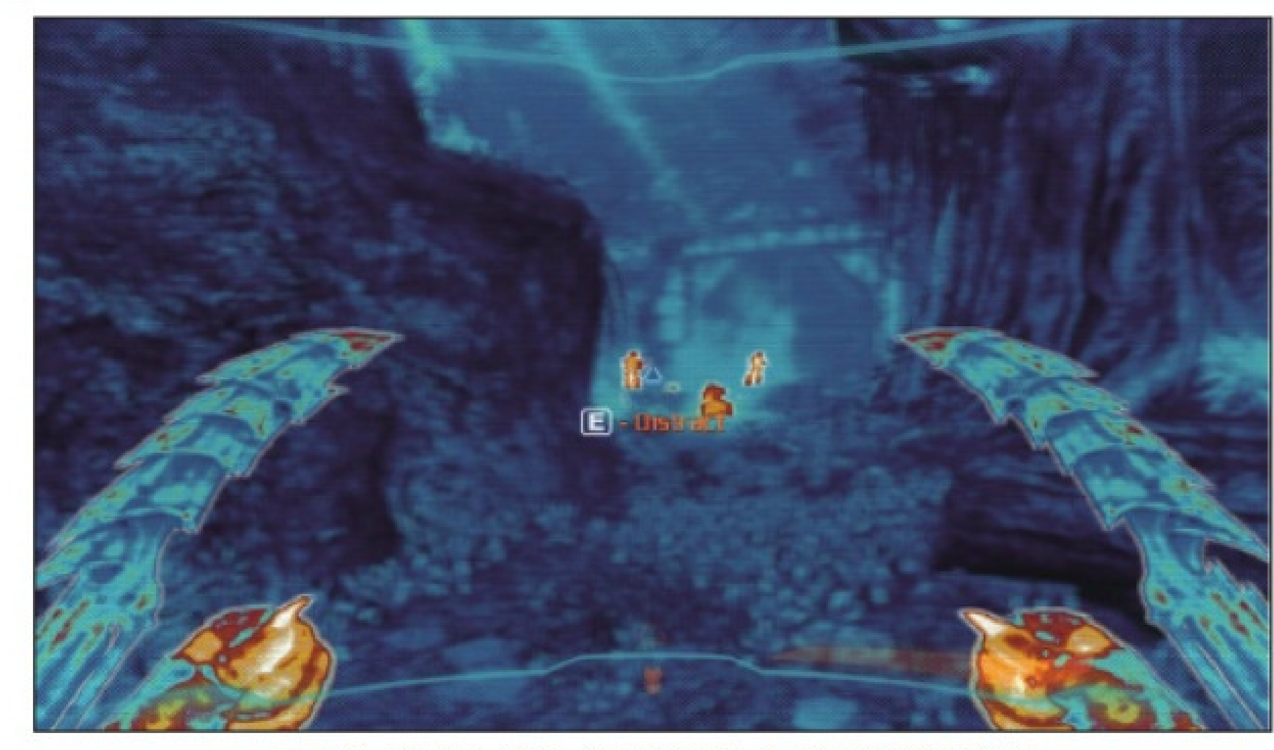
	型号
CPU	i7 940
	i3 540
主板	华硕P6X58D premium
	Intel DH55TC
内存	KINGMAX DDR3 1600 2GB×3
	KINGMAX DDR3 1600 2GB×2
硬盘	希捷7200.12 1TB
电源	Tt ThoughPower 1200AP
显示器	BenQ M2400HD

四、绚丽无匹，性能实测

从以前的介绍可以看出，相对于DirectX 10与DirectX 9的来说，DirectX 11在画质方面的提升明显得多，特别是加入了曲面细分技术后，可以说物体的表面构成方式完全改变了。对于支持DirectX 11的游戏，我们使用DirectX 10和DirectX 11显卡就可以看到非常明显的区别。这种对图像技术的重大革新对游戏厂商同样重要，因此DirectX 11游戏几乎随着Windows 7和第一批DirectX 11显卡上市的同时，就开始扎堆上市，而且其中不乏大家期待的大作，我们在

测试时不得不加以取舍，选择了包括模拟驾驶和强调单机与网络的FPS等几个类型的代表作品，另外还选择了有趣的DirectX 11小型测试程序——《Heaven Benchmark 2.0》，而如《异形大战铁血战士》这样有些偏门和难以测试（大量使用热成像视角，不具有典型性）的游戏就不得不放弃了。

当然仍有很多大家非常喜爱的游戏采用的是基于DirectX 9和DirectX 10的引擎，例如我们加入测试的《使命召唤6——现代战争2》《孤岛危机》等，另外我们还采用了DirectX 10时代的显卡标准测试软件《3DMark Vantage》。而强大的GF100同样带来了非常好的物理引擎能力，所以我们还选用了一个PhysX能力测试程序。



异形大战铁血战士很多游戏画面没有测试意义

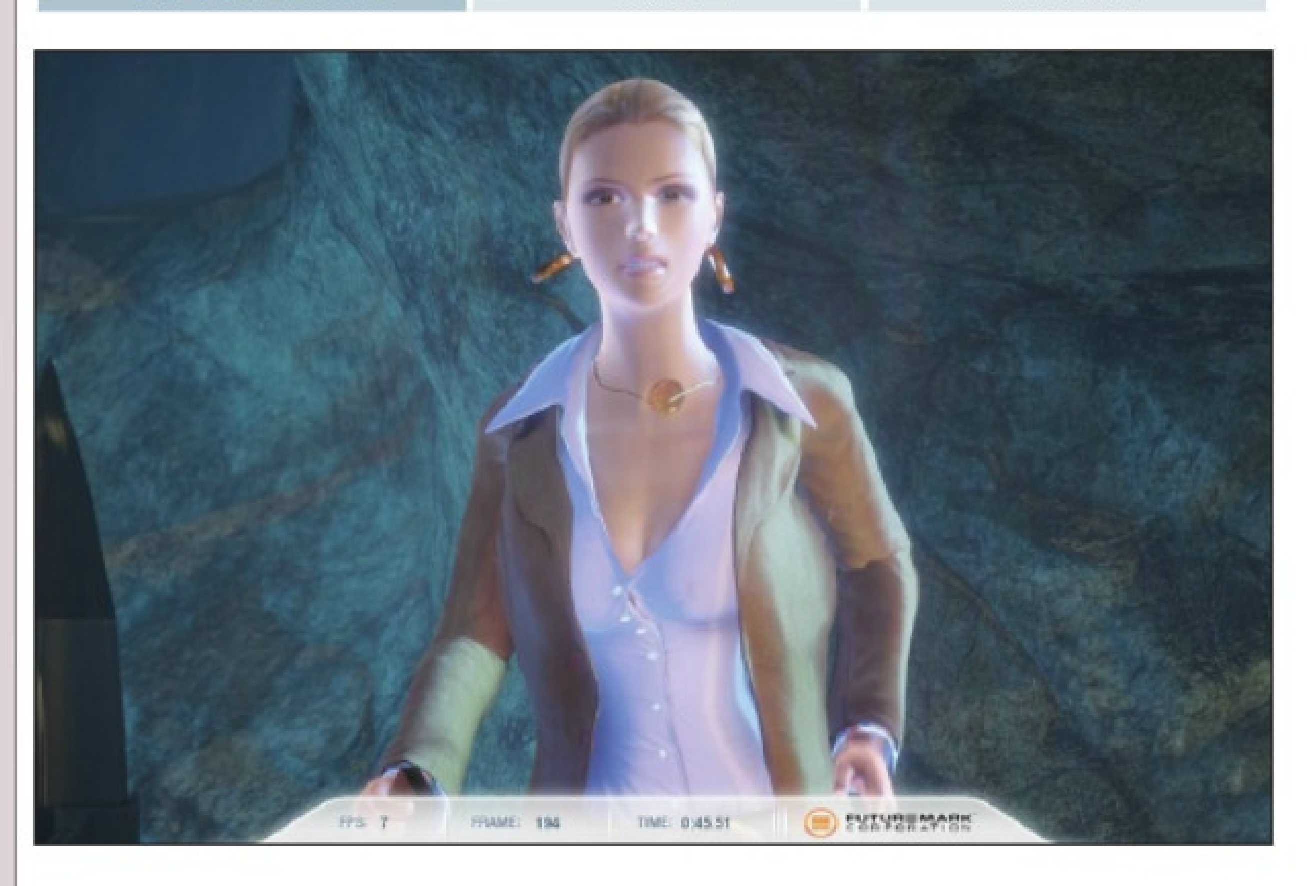
DirectX 9/10测试

3DMark Vantage



作为我们常用的DirectX 10标准测试程序，这里对其功能构成等就不再赘述了，在测试中我们选择了“高画质（High）”模式，即使将分辨率提升至1920×1080，GTX480的GPU成绩仍可轻易突破万点大关。而受到规格缩水的影响，GTX470在这一测试中成绩比较一般。

GPU得分	GTX470	GTX480
1680×1050	9833	12329
1920×1090	8552	10732



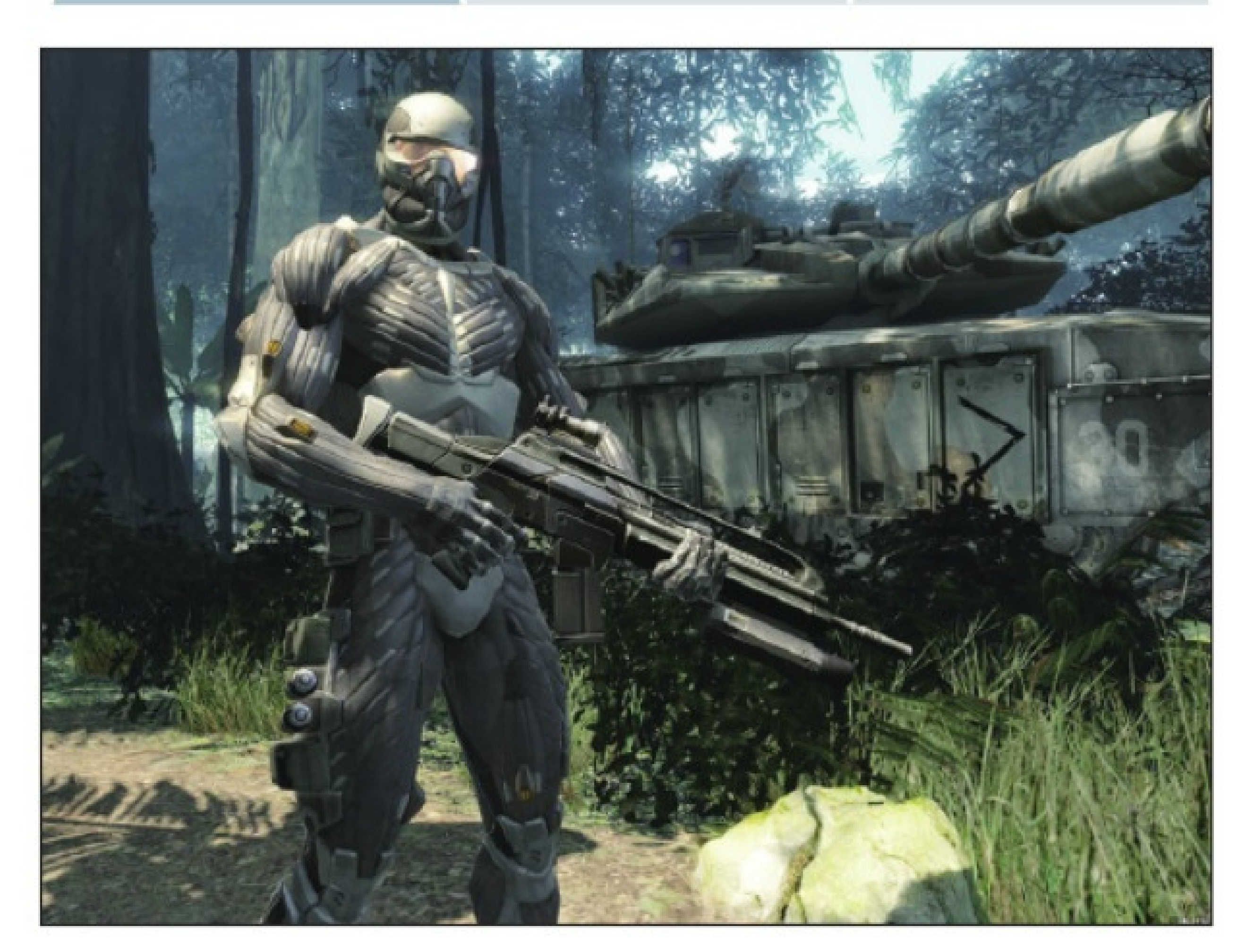
孤岛危机（Crysis）

基于DirectX 10的Crysis是当时绝对的显卡杀手，大量使用当时的各种高端特效，为玩家构建了一个非常美丽真实的岛屿。而在DirectX 11时代它的画质也并不算过



时，不过对显卡来说已经不再是过于严酷的考验了。在测试中，我们采用最高端“Very high”设置和4倍全屏抗锯齿（4×AA）时，包含大量水面，森林等场景的测试中，GTX470的速度达到45帧/秒以上，GTX480更是接近60帧/秒。不过提升到16倍全屏抗锯齿后，GTX470下游戏就变成了幻灯片，而GTX480也仅能达到31帧多的速度。

帧数	GTX470	GTX480
4×AA	47.15	57.27
16×AA	N/A	31.795



使命召唤6——现代战争2（Call of Duty: Modern Warfare 2）



作为《使命召唤》系列的第六部作品，这款游戏可以看作是《使命召唤4——现代战争》剧情的延续：俄罗斯又再次陷入政治上的纷扰不安。伏拉米尔·马卡洛夫（Vladimir Makarov）这位和伊姆兰·扎哈夫（ImranZakhaev）恐怖组织有关联的粗暴领袖，策划了一连串即将危及世界安全的阴谋。

帧数	GTX470	GTX480
4×AA	147.199	139.101

作为一款基于DirectX 9C的作品，其实它对显卡的要求并不夸张，但作为最近最受欢迎的游戏之一，我们还是将其作为对比游戏。测试中我们选择了一段较为固定的线路，其中包括手雷、油桶等的爆破效果，室内和室外场景，大量的人员等，相当有代表性。两款显卡在这款游戏中以最高设置，仍然可以得到数百帧/秒的速度。而且帧数非常接近，很明显瓶颈出现在CPU方面，看来DirectX 9游戏对这两款显卡来说实在是小意思而已。



DirectX 11测试

Heaven Benchmark 2.0



这是一款可以同时提供DirectX 9/10/11测试的程序，由Unigine公司开发，构建了一个悬浮于空中的小镇，场景非常华丽，通过23个场景的测试最终得出显卡的实际效能。而且还提供了一定的互动能力。在采用普通等级的曲面细分时两款显卡表现尚可，但采用更高等级后，即使是GTX480也显得有些不堪重负。

曲面细分等级/帧数	GTX470	GTX480
Normal	33.4	52.9
Extreme	24.8	26.0

这款软件可以在场景中对曲面细分水平进行动态调整，便于大家对这一功能有更加直观的了解。我们将以其中的场景为例说明曲面细分的画面实际表现。



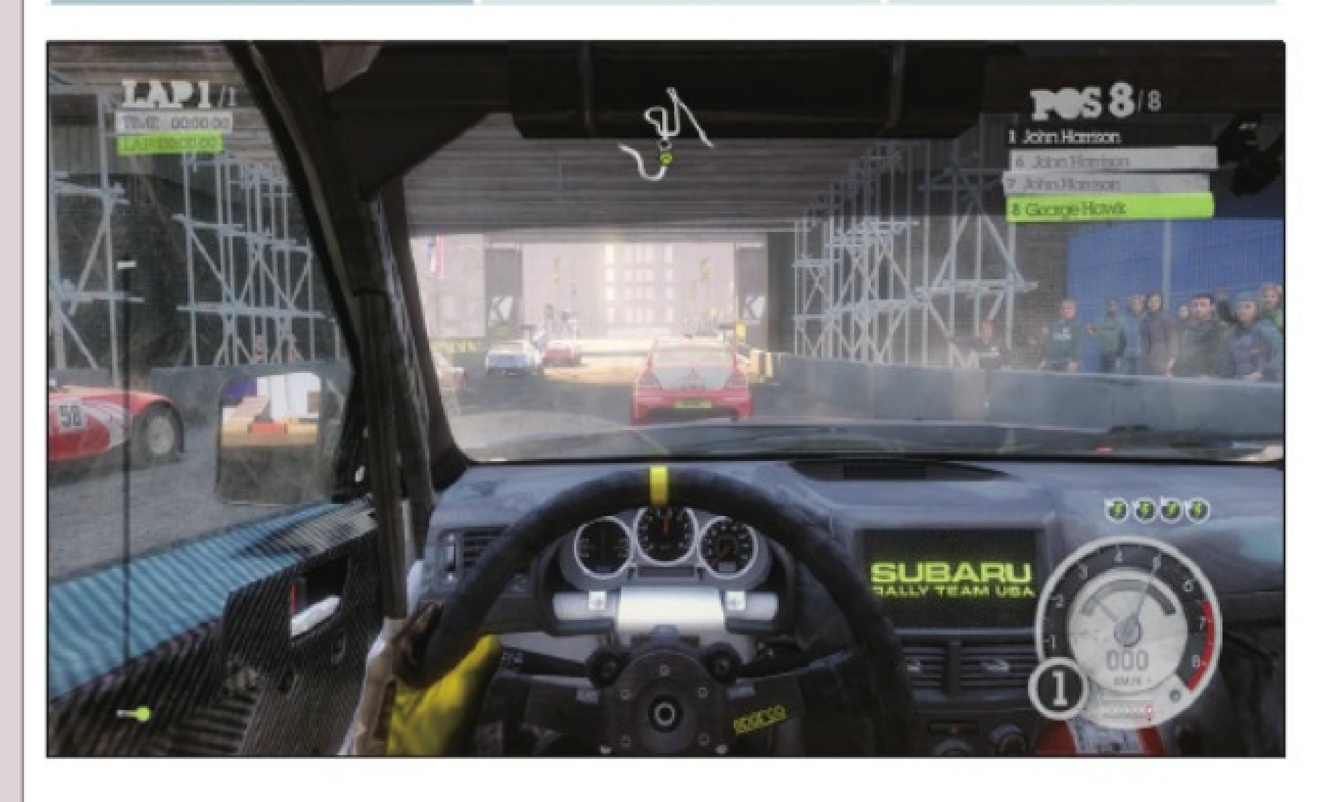
科林麦克雷：尘埃2（Colin Mcrea: Dirt2）



这是一款拉力赛型的赛车游戏，和极品飞车等模拟驾驶游戏相比，赛道要粗糙得多，所以整个驾驶过程可以用“粗暴”两个字形容，而其采用DirectX 11之后，对撞

击、污损的表现更是淋漓尽致，所以非常适合喜爱疯狂飙车和破坏的用户，爱车一族则要慎入。

帧数	GTX470	GTX480
4×AA	70.7	87.9



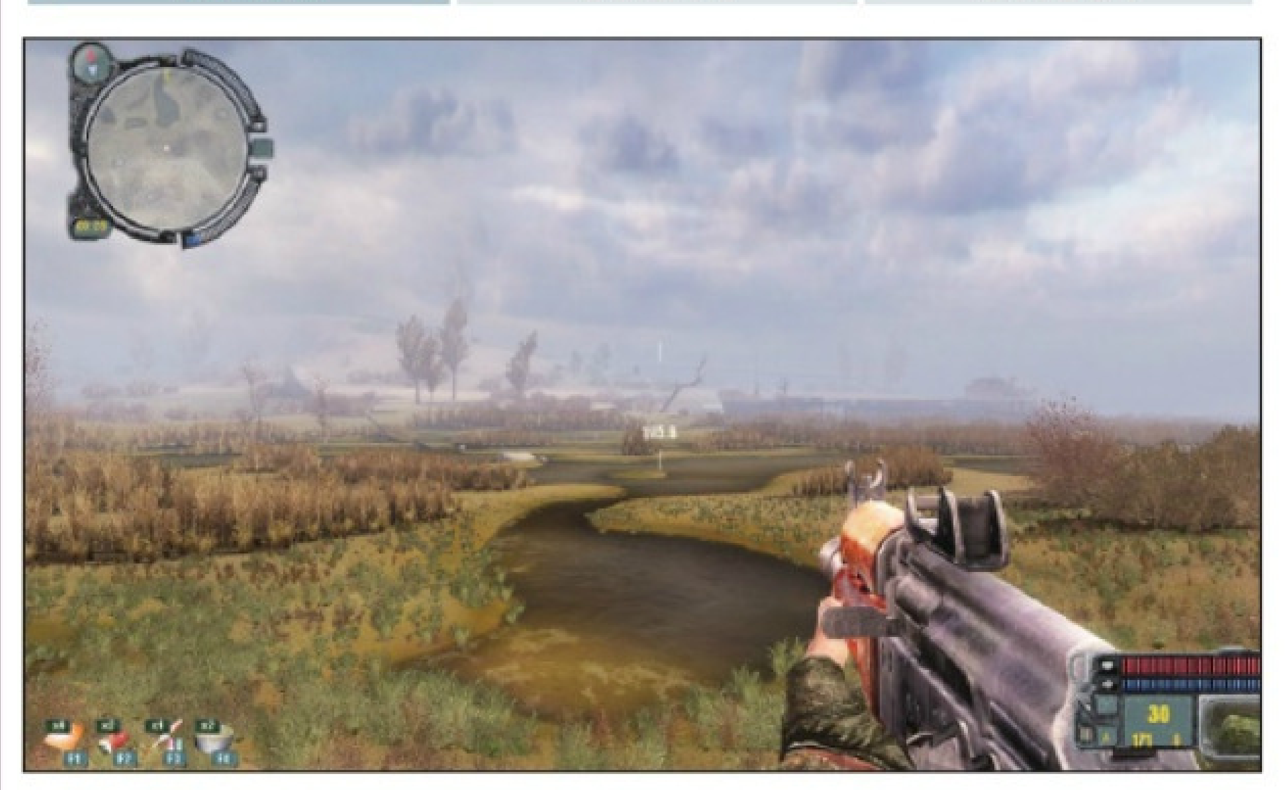
它自带测试程序，基于真实的赛车回放，不过也许是因为画面元素并不多，所以在最高设置下其帧数仍然相当高，GTX470就能达到70帧/秒以上。

潜行者之普里皮亚召唤（S.T.A.L.K.E.R.: Call of Prypiat）



这款游戏同样是一款较早就宣称支持DirectX 11的作品，是《潜行者》系列的第三部，其中第二部《晴空》是首作《阴影》的前传，而第三部《普里皮亚季的呼唤》则是《阴影》的后传。在变异区中心被发现后，政府决定展开"航道"行动，以控制变异区的科技，而玩家也为此再次深入变异区。

帧数	GTX470	GTX480
4×AA	50.490	59.831



这款游戏支持DirectX 9/10/11，在测试中我们选用DirectX11模式，最高设置加4倍全屏抗锯齿设置，以包括水面、树林、草地、人物的一个固定线路进行帧数测试。很明显这款游戏是比较"适合"目前高端显卡产品的，在测试中两款产品帧数在50～60帧之间。

地铁2033（Metro 2033）



这款游戏从场景到画面、场景，小编都感觉像是《DOOM3》的DirectX 11加强版。它也是一款俄罗斯开发的游戏，采用了4A Games开发的4A Engine引擎，支持硬件曲面细分、GPU PhysX物理加速、屏幕环境光遮蔽(SSAO)、物体动态模糊等很多先进的图像技术，是一款非常适合进行显卡测试的游戏。

帧数	GTX470	GTX480
No AA	21.140	N/A
4×AA	18.613	22.946



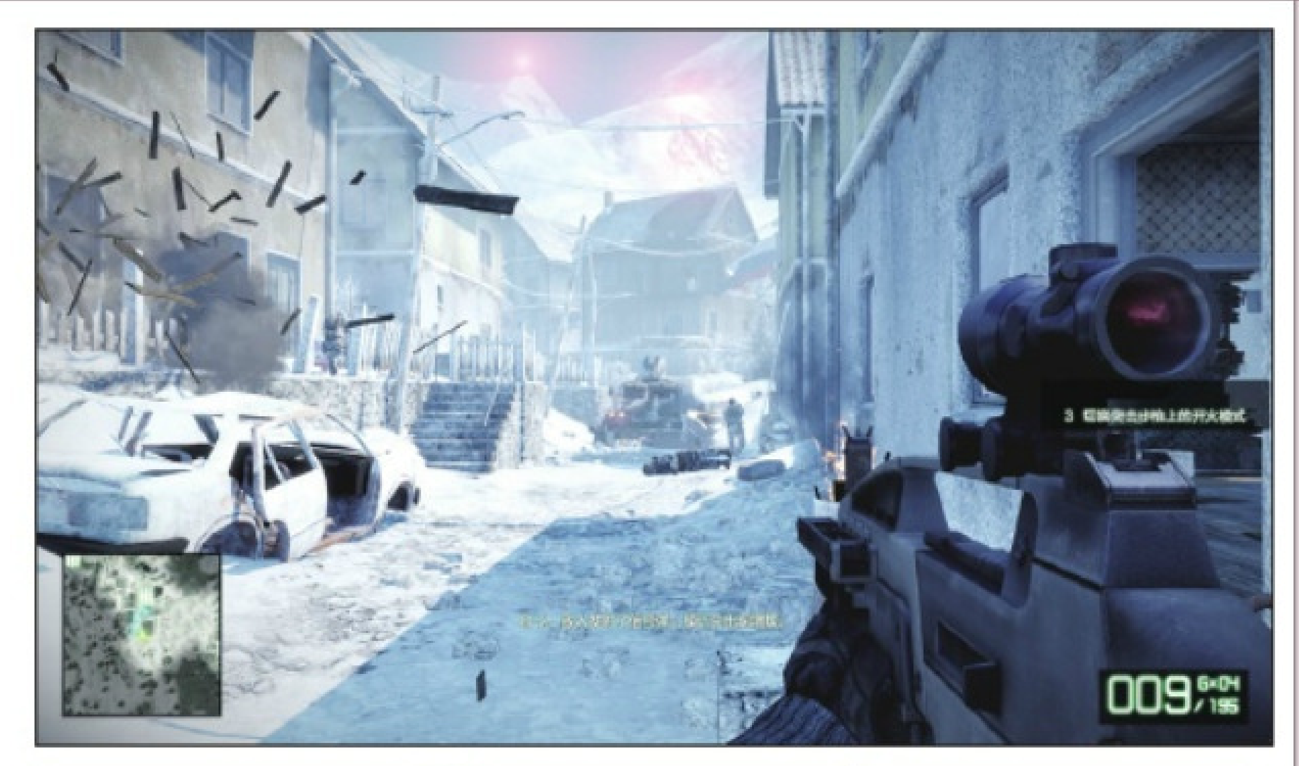
在测试中我们选择最高设置，以开头的一段固定线路进行测试，其中包括室内外场景，战斗场景和灯光、烟雾

等很多特效。而对GTX470/480来说这样的设置也显得有些吃力，仅能达到20帧/秒左右的速度。

战地之叛逆连队2（Battlefield: Bad Company 2）



作为EA战地系列的新作，这是一款更偏重多人游戏的产品，不过其单人任务也相当吸引人，游戏使用加强



帧数	GTX470	GTX480
场景1	48.869	57.653
场景2	41.687	47.215

版的寒霜引擎，加入了建筑物框架破坏和物体分块破坏的支持。

这款游戏仅仅是采用新指令集渲染HBAO特效，游戏会自动侦测显卡的DirectX 级别来选择渲染模式，而作为旗舰级显卡的测试，我们当然开启了所有特效，并启用4倍全屏抗锯齿进行测试。

我们使用单人任务模式下前两个任务的开头场景进行测试，，并且用快速的空格键跳过其中的电影片段。两个场景的场景差异很大，分别强调黑夜中的水面和灯光，以及雪中的颗粒，爆炸等特效。测试结果让人比较满意，两款显卡均能达到较为流畅的40帧/秒以上。

小编在首先对GTX470进行的评测过程中，情不自禁伸出自己的摸之左手去试试显卡的问题，而让小编感到惊讶的是，已经做好挨烫准备的左手，居然没有感觉到特别高的温度，虽然GF100是有史以来最为复杂庞大的显示芯片，但在一般的3D应用中，其实无论是功耗还是发热量都并不会达到顶峰，因此其温度应该说还算是可以接受的，当然这种情况在我们的极限测试中是不允许的，所以我们采用FurMark对它们进行了残酷的摧残，以测试其极限功耗、温度和噪声。

我们的功耗测试数据来自电源的输入功率，因此需要乘以0.8的系数，这是中高端电源较普遍的转换效率，也就是说如果输入功率为100W，其实电源提供给整个系统的功率大约为80W，在下文中除了写明“实际功耗”外，均为测得的未修正输入功率。



在测试中我们用替换法分别测量了几组数据，在i3 540平台上，搭载GTX470的满载、2D空载功耗分别为310W和77W，而卸载GTX470后，采用处理器内置显卡的系统功耗为50W左右。i3 CPU部分的满载和低负载功率差距与开启显卡的功耗抵消后，我们基本可以不考虑其功率差距，这里可以认为50W大约就是搭载GTX470时的系统平台耗电量。那么GTX470的实际满载、2D空载功耗分别为（310−50）×0.8和（77−50）×0.8，分别为208W和21.6W。

而在我们进行性能测试的i7 940平台上，GTX470的满载、2D空载功耗分别为389W和139W，与i3平台进行修正后，可以看出i7 940系统的满载与空闲功耗差距较大，至少应为17W，系统平台空闲耗电则是139W减去GTX470的空闲功耗，大约139−（77−50），为112W。

将这一数据带入GTX480的满载，2D空载测得功耗494W和150W中，可以得到其实际满载功耗为（494−17−112）×0.8，大约292W，空载功耗则为（150−112）×0.8，大约30.4W。

而在测试中，我们还记录了风扇转速与GPU温度，GTX470的最高温度达到85℃，GTX480则达到惊人的94℃，不过后者的温度最终稳定在89℃，峰值主要是因为风扇转速的调节略微落后于温度上升。

在转速记录中，GTX470大约达到转速的68%——2600转/分钟，在实际使用中感到还是比较安静的。不过GTX480却达到最高转速的87%，高达4266转/分钟，也因此带来了非常明显的噪声，同时结结实实的烫到了那只贱贱的又去摸热管的左手。

其他测试

物理加速测试程序FluidMark

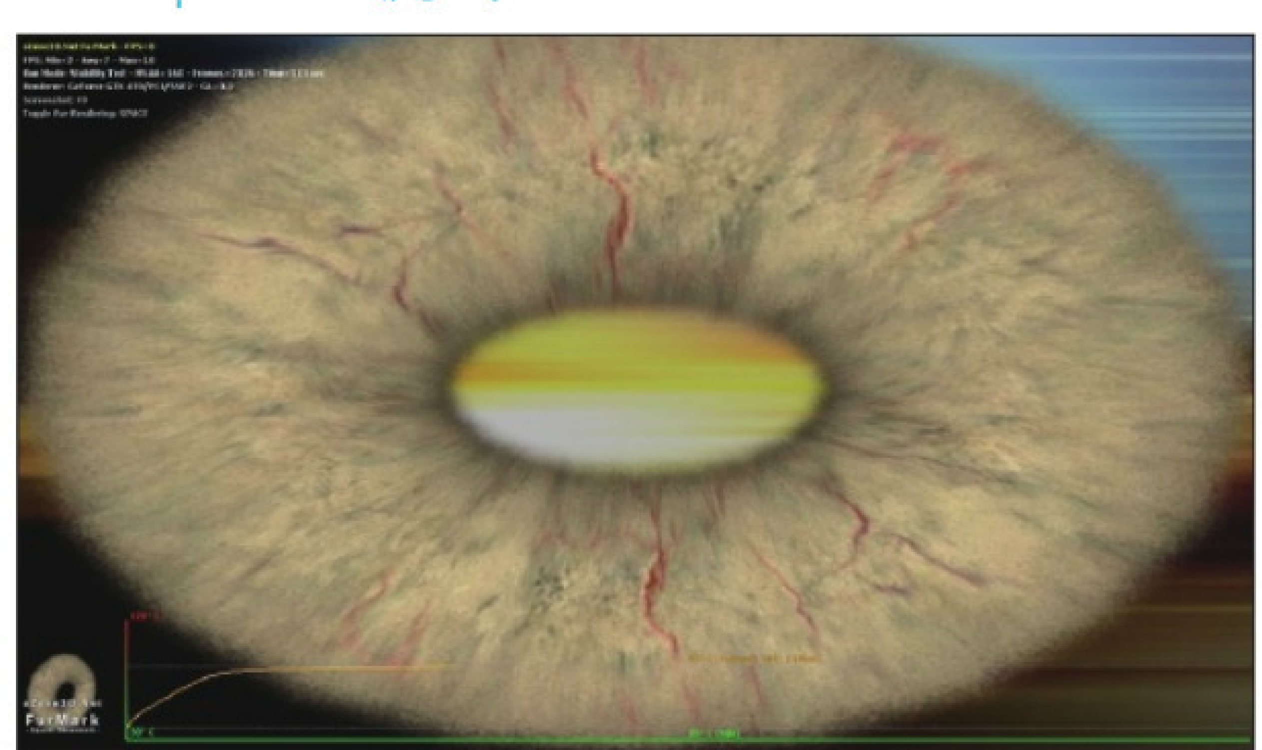


帧数	GTX470	GTX480
4×AA	257	279
16×AA	91	120

FluidMark是oZone3D.net发布的NVIDIA PhysX物理引擎测试工具，它通过流体模拟来考察处理器、显卡、物理卡的物理处理能力，使用了粘稠度等真实参数，并使用光滑粒子动力学(SPH)算法来提高模拟的真实性。

在测试中我们采用了4倍和16倍全屏抗锯齿，测试成绩让人相当惊讶，在拥有大量颗粒碰撞和流动等因素的场景中，GTX470/480还是能够轻易取得90帧/秒以上的速度，说明这两款显卡的物理运算速度已经达到了新的高度。

OpenGL测试FurMark



帧数	GTX470	GTX480
No AA	100	N/A
4×AA	82	110
16×AA	26	33

FurMark是oZone3D开发的一款OpenGL基准测试工具，通过皮毛渲染算法来衡量显卡的性能。我们测试中采用无全屏抗锯齿和4倍、16倍全屏抗锯齿多种图像设置，由于其采用的场景资源消耗相当大，因此采用全屏抗锯齿模式下的速度下降非常快。

因为这款软件非常消耗资源，所以也可以用作拷机软件，我们的极限功耗测试就采用了这款软件。

五、其他上市产品简介

除了我们测试的两款产品外，已经有多家显卡厂商推出了多个型号的GTX470/480显卡，虽然其中绝大部分只是标准的公版产品，但还是有一些相当有特色的产品。



七彩虹iGame 非公版GTX480

七彩虹将推出首款“非公版”的GF100显卡——iGame GTX470-GD5 ，其特色主要是在公版的基础上增加了“AIR-kit空力散热套件”，针对公版散热器的空气流动进行优化。双风扇不仅可以增强散热气流，而且能够在机箱中形成更有利的气流，充分利用机箱背面开口或机箱风扇进行散热。

索泰GTX470

尽管同样为公版设计，但这款显卡在保持2888元标准售价的同时，为玩家赠送一只价格相当不菲的RAZER炼狱蝰蛇竞技鼠标，因此性价比很不错。

总结

也许NVIDIA选择的架构过于复杂，但在我们的测试中也表现出了它过人的一面，这确实是一款相当不错的产品。虽然面临着良品率较低，推出太晚等不利因素的影响，但NVIDIA将GTX470/480推向市场的决心相当大，尽管目前供货并不充足，但它已经开始勇敢地以价格挑战对手，给市场很大的信心。

不过小编认为，仅仅以旗舰产品表现自己的研发能力还远远不足，毕竟最大的显卡用户群还是中低端用户和普通玩家，如果不能在这一市场上推出足够分量的产品，NVIDIA的市场地位仍然岌岌可危。而在目前两大显卡厂商的激烈争斗中，究竟谁将是没落的泰坦族，谁又将是新的奥林匹斯之主呢？我们将拭目以待。

月度攒机指南


吞云吐雾的火力发电站

锋行绿色，低碳进行中……

■北京 狂奔的鸭子

去年上映的科幻大片《2012》带给了我们太多的震撼，唤醒了每个人的危机意识，大家开始更加关注地球，关注我们身边的每一次自然灾害。从南极冰盖的不断消失，到全球范围内的地壳活跃期，从3月澳大利亚罕见的异常气候到我国西南的大旱。这些越来越频繁，越来越严重的灾难为人类敲响了警钟，似乎已经到“还债”的时候了。而与之相对应的则是有识之士在1997年便提出来的“节能减排”，到今年更被广泛宣传的“低碳经济”，都是旨在通过减少二氧化碳的排放量从而达到抑制全球变暖的目标。

对本刊的读者来说，低碳经济似乎和我们很遥远，但实际上我们熟悉的IT产业，作为目前世界上最大产业之一，是低碳经济体系中非常重要的部分。为了满足人们的需求，电脑硬件产品不断升级更替，这实际上就是对环境的“恶性犯罪”。2007年有关环保组织曾对电脑生产商公布的资料进行分析，得出与电脑生产相关的数据：生产一台电脑主机要消耗燃料、水和化学物质等资源大约1.8吨，生产一台17英寸液晶显示器电脑，则需消耗240公斤化石燃料、1500公斤水和22公斤各种化学物质。生产电脑芯片板卡等元件的过程不仅消耗大量经过专门处理的水、非常多的电力，而且要使用和产生大量对环境产生严重污染的化学物质。到2010年这些情况会有多少改变，我们还不得而知，但可以肯定的是，因为快速的更新换代和大规模的普及使用，IT制造业对环境的影响已经跃升到与汽车制造相同的档次。





为了追求极致真实的游戏体验和炫目的效果，硬件被迫以高能耗为代价不断提升性能，直接导致了电脑整体功耗的剧增，网上大量的“煎鸡蛋”视频就反映出了片面追求性能造成电力的惊人消耗。绿色和平组织（Greenpeace）日前发表的一份报告指出几大IT巨头在全球气候变暖的趋势中起到了不可推卸的负面作用，其中包括微软、Google、苹果、IBM等。根据调查显示，不断增长的互联网计算会造成温室气体排放量的激增，而这一切本来是可以避免的，引领数字时代的IT巨头们也应当在能源革命中起到带头作用。《让IT更绿色：云计算及其对气候变化的影响》报告中对云计算设备，如苹果iPad提出了质疑，这类为用户提供在线服务、社交网络、视频的设备导致了更多碳排放量。

那么怎样从我做起，在使用电脑时达到节能减排的效果呢。首先要做的便是按需装机，而不是一味的向高性能靠拢，无尽的追求性能本身便是对资源的一种浪费，我国的电力供应主要还依靠火力发电，所以我们降低电脑功耗，也就是在进行着低碳生活的努力。在攒机中，配件应尽量选择带有RoHS绿色认证的大厂产品，如华硕的光存储产品、Tt的机箱都是绿色产品的代表作；在资金允许的情况


反常气候频发，为我们敲响了警钟

下购买通过80PLUS认证的电源产品，其高效的转换避免了无端的消耗，另外还可以选择一些专门推出的低功耗处理器、较低功耗的中档显卡等，在不必要的情况下，也不以超频满足自己的虚荣心。在日常使用时，安装一些频率控制软件或主板、显卡厂商提供的控制程序，根据实际操作进行不同状态下的切换，启动电脑的休眠功能，在不用时及时关闭，而不是空转浪费电能。在换代时将电脑配件送到专业的回收处理单位，而非街头的小商贩等。

80 PLUS计划是由美国能源署提出，Ecos Consulting负责执行的一项全国性节能现金奖励方案。起初为降低能耗，鼓励系统商在生产台式机或服务器时选配使用满载、50%负载、20%负载效率均在80%以上和在额定负载条件下PF值大于0.9的电源。能够符合这一要求的认证电源可以在http://www.80plus.org/manu/psu/psu_join.aspx上查询到，根据其能力，认证可以分为白金、黄金、银和铜四个等级。

以500W输出（中端机型的峰值功率）为例，理论上采用转换效率80%的电源需要耗电总量为625W；转化效率60%就需要835W电力。那么一个小时差0.21度（千瓦时），以工作日每天4小时、周末8小时来计算，每周便会相差7.56度，此外转化效率高，电源自身发热量和机箱内整体温度都更低，系统稳定性更强。

HTPC更多时候还需要用来充当下载机，所以长时间的待机对电源的要求较高，全汉的绿宝400上市多年，口碑一直不错，它有着低噪声高转换率的特点，虽然其版本较低，但接口和输出能力完全可以符合HTPC的需求。



通过金牌认证的高品质电源

HTPC机型配置推荐一览		
CPU	AMD 速龙Ⅱ X2 245（盒）	399元
主板	捷波悍马HZ02	499元
内存	威刚2GB DDR3 1333(万紫千红)	335元
硬盘	WD 808.8GB 32MB(绿版)	440元
显卡	迪兰恒进HD5450绿色版D3 512HM	391元
机箱	酷冷至尊特警360(mini)	199元
电源	全汉 绿宝400(FSP400-60GLN)	370元
键盘	双飞燕3100零跳标无线光电套装	99元
鼠标	套装提供	/
光驱	明基BR1001	569元

学习、办公用机对性能的要求并不太高，不过稳定是第一位的，办公和学习的时间普遍偏长，采用节能的配件不仅能大大节约电费，而且能够以较小的风扇噪声得到足够散热能力，让用户的使用更加舒适。

学习，办公机型配置推荐一览		
CPU	奔腾双核E6300（盒装）	580元
主板	华硕P5G41T-M LX	549元
内存	威刚2GB DDR3 1333(万紫千红)	345元
硬盘	WD 808.8GB 32MB(绿版)	440元
显卡	蓝宝石HD5570 1G DDR3 HDMI 白金版	599元
机箱	技展彩钢9号	190元
电源	Tt KK400A	238元
键盘	戴尔SK-8115+MOC5UO键鼠套装	80元
鼠标	套装提供	/
显示器	Acer V223W	1090元

中端游戏

当然，所谓的游戏机型在各个方面都要进行加强，较高的配置和齐全的外围设备对电源供电能力要求较高，Tt的KK500P是一款80Plus认证电源，价位比KK500A要高一些，但版本更高，做工也要出色得多，可以明显提升系统承载能力。罗技G1键鼠套装对一般游戏来说已经是游刃有余，如对竞技类游戏情有独钟的话，可以考虑加大投入购买更高档的独立键鼠产品。

主流游戏机型配置一览		
CPU	AMD 速龙Ⅱ X2 550（盒）	680
主板	技嘉GA-MA785GT-UD3H	699元
内存	威刚2GB DDR3 1333(万紫千红)	335元
硬盘	希捷1TB SATA2 32M 7200.12	590元
显卡	昂达HD5750 1024MB神戈 799元	
光驱	华硕DRW-24B1ST	259元
机箱	技展彩钢9号	190元
电源	Tt KK500P	499元
键盘	罗技 G1游戏键盘鼠标套装	190元
鼠标	套装提供	/
显示器	三星2494LW	1360元



性价比较高的罗技G1游戏键鼠套装

纯绿色装机现在来说还只是一个遥不可及的梦想，可选择的产品实在有限，因为它们都不可避免地使用一些对人体有害的金属元素，而制造过程更是对环境造成了无法避免的破坏。在此只能寄望读者朋友们从我做起，一点一滴在力所能及的范围内做到“低碳、绿色”。



头牌新闻

纳伟仕刷卡手机入围中国联通，成功开拓移动支付市场

■本刊记者 罗宾

中国联通刷卡手机公交应用推广会于3月24日至3月25日在上海召开，此次会议由中国联通召集，中国联通北京、上海、江苏、浙江等分公司以及其当地公交卡公司、芯片厂商、研发方案公司及纳伟仕、华为、中兴等手机终端厂家参加了此次推广会。据悉，作为中国联通移动支付业务第一个项目,城市公交系统的手机公交刷卡业务经过成功试点后,进入全面推广阶段。



纳伟仕刷卡手机现场演示，关机状态仍可刷卡

纳伟仕刷卡手机成功入围并应邀出席本次会议，表明纳伟仕集团成功进入市场前景广阔的移动支付领域，并借此机会实现了与中国联通运营商的战略合作。纳伟仕相关负责人会上表示：纳伟仕手机业务不只是手机终端产品本身，更需要与运营商携手，向以手机终端产品为载体的移动支付等数据业务方向拓展。据了解，纳伟仕自去年下半年进入3G手机通讯领域以来,在中国电信、中国联通等运营商的各种业务会议上频频亮相，积极开展与运营商的战略合作，推出各种基于运营商数据业务的3G手机终端产品，奠定了纳伟仕在手机通讯业务版块的先发市场优势。

纳伟仕集团董事局主席厉天福表示：作为一家美国纽交所主板上市企业（股票代码：NIV），我们选择在中国3G时代进军手机通讯行业，是基于企业战略上的考虑，我们不能去跟随2G时代手机产品本身的低层次竞争，而是要结合3G丰富的数据运用,形成手机产品的差异化,提升产品的附加价值，从而形成纳伟仕移动通讯业务的特色与优势。



硬件店

智器即将推R7彩色电子书

智器宣布将于近日将推出新品“R7”彩色电子书，该产品定位于彩色阅读，强调阅读者的舒适体验感。据悉，智器R7和普通的日记本的大小和厚度相仿，便于手持和携带。R7背面左侧采用皮革纹路处理，增加了人手和阅读器之间的摩擦力，结合机身正面两侧边缘特别设计的浅碟弧度，方便阅读者握持。随机配置的触摸笔和整个机身背板采用了一体化设计，整体融合统一。R7搭配4：3规格7英寸TFT显示屏，分辨率800×600，支持1600万色显示，支持亮度无级调节。同时还提供WiFi和USB连接功能，支持SD卡扩展和视频播放功能。



索泰GTX470/GTX480正式上市

NVIDIA合作伙伴索泰国际于近期正式发布索泰GTX480极速版和索泰GTX470极速版，两款产品国内售价分别为3888元和2888元，购买者还可获得赠品。索泰GTX480极速版赠送价值599元的RAZER帝王蟒竞技鼠标，索泰GTX470极速版赠送价值419元的RAZER炼狱蝰蛇竞技鼠标，同时确保图形性能和游戏操作手感，并进一步提升了两款显卡的性价比。



奥林巴斯推出30倍变焦数码相机

奥林巴斯于2010年春季推出新品SP-800UZ，该产品拥有高达30倍的光学变焦能力，可以提供从28mm广角到840mm远摄的能力，用户既可以拍摄1cm超微距的昆虫特写，也可以数十人合影，甚至是隔江远眺。相对于单反相机，该产品机身更加小巧轻便，易于携带和使用。SP-800UZ提供了DUAL IS双重防抖功能，支持每秒15.2张的高速连拍，以及720P高清视频拍摄，其内置的2GB存储空间，不仅可以解决忘记存储卡的尴尬，而且还可以内置“照片冲浪（Photo-surfing）”软件，并且支持魔术滤镜(Magic Filter)，美颜模式(Beauty Mode)、iAUTO等功能。



飞利浦P192电脑一体机上市

飞利浦于近日推出新品P192电脑一体机，相对于传统的台式电脑，飞利浦P192电脑一体机更加简洁紧凑，体积接近于笔记本电脑，同时又延续了台式机的使用舒适性。该新品采用Intel Atom N330双核处理器，2GB内存，320GB硬盘，18.5寸16：9显示屏，可以轻松应对各种工作和

娱乐需求，内置的DVD刻录机、摄像头、无线网卡以及标配的无线键盘鼠标，更为随时随地实现上网冲浪、游戏娱乐提供了有力保障，同时配备了Windows7操作系统。P192达到能源之星5.0标准，这款电脑一体机的开机状态标准功耗仅为38W，顺应节能减排的主流理念。



普拉多为iPad打造蓝牙键盘KB810+

苹果公司全新发布的iPad再起掀起了平板电脑浪潮，平板电脑可以采用手写和触摸的方式进行操作，因此无论是站立还是在移动中都可以进行操作，但还是有很多的应用更适合使用键盘，iPad的设计考虑到了这点，可以通过接驳蓝牙无线键盘。KB 810+蓝牙键盘是普拉多（Prado）推出的一款高性价比蓝牙键盘，该产品采用人体工学设计，使用独创的巧克力键帽，让每个按键如同巧克力块浮在水面上一般放置在键盘底座上，在92%尺寸标准下，增大了手指与键帽接触的面积。依据人体工学特征设计出凹帽状按键，同时，非粘连设计也减少了按错键的几率，剪刀脚架构提供了更长的键程增加了操作的舒适度。



Razer（雷蛇）、麒麟、盛大在线三强异业结盟

2010年4月7日，知名高端游戏外设制造商雷蛇Razer与上海盛大网络旗下盛大在线和北京麒麟游戏在上海召开新闻发布会，宣布雷蛇、盛大在线、麒麟游戏三方达成深度战略合作协议，雷蛇的游戏外设产品和麒麟游戏即将上线的新作《成吉思汗2》，将依托盛大在线的平台进行联合营销，雷蛇CEO Min-liang Tan、麒麟游戏总裁刑山虎、盛大在线CEO王静颖出席了发布会。雷蛇CEO Min-liang Tan表示，游戏软件与硬件的结合将给玩家带来革新的游戏体验。据悉，雷蛇全球首款MMO专用高端游戏利器——Naga那伽梵蛇，将与《成吉思汗2》的操作及营销推广紧密结合，用户在游戏过程中，还可享受到豪华增值大礼包并参与多重市场互动活动。



从左至右依次为麒麟游戏总裁刑山虎、盛大在线CEO王静颖、雷蛇CEO Min-liang Tan

心向西南，漫步者启动赈灾公益行动

针对西南旱情，“漫步者”公司于近日正式启动赈灾公益行动，据悉，“漫步者”已向“中华思源工程扶贫基金会”捐款10万元，用于西南旱区的思源水窖建设，此外“漫步者”还将协同西南地区销售机构，向灾区捐助不少于15万元的饮水及食品，这些物资将直接送抵受灾群众手中。同时，“漫步者”也呼吁更多的爱心人士和爱心企业，关注西南旱情，向灾区伸出援助之手。多年来，“漫步者”一直积极参与公益事业。在2008年四川地震中，漫步者捐款110万元，并协同四川销售机构赶赴震区一线参与救灾，向灾民送去援助物资；此外，漫步者在2007年建立“天使回声漫步者基金”，累计捐款300万元帮助贫困失聪儿童恢复听力。



软件圈

Lexar推出中文版图像抢救软件

2010年3月29日，Lexar Media Inc.（雷克沙）推出了图像抢救软件“Image Rescue 4”中文版。对所有拍摄者而言，丢失任何重要影像无异于一场噩梦。该软件提供了强大的恢复能力及简单易用的操作界面。无论用户采用何种品牌或规格的存储卡，这款实用的工具都能找回丢失的图像和视频，留住所有意义非凡的内容。在对图像进行恢复时，该软件将对存储卡上的所有扇区进行扫描并自动报错。此外，它还能帮助用户对存储卡实施格式化操作，彻底删除卡片上的文件，并且回到存储卡出厂时的设置，解除用户后顾之忧。所有购买Lexar系列存储卡的用户都可通过下载方式获得该软件，网址为http://www.lexar.com/china。



三星应用开发者论坛发布三星应用商店及bada操作系统

近日，三星应用开发者论坛在北京中心举行。在本次论坛上，全球手机行业知名厂商三星电子正式发布了三星应用商店（Samsung Apps）以及三星自主开发的bada智能操作系统。与此同时，三星还将在中国开展三星应用开发者挑战赛，希望能汇聚更广泛的智慧和力量，全面支持、丰富三星应用商店和三星bada平台，为三星手机的用户提供广泛、持续和个性化的创新应用。三星应用商店“Samsung Apps”是专为使用三星手机的用户量身打造的一个支持所有操作系统的开放式平台。三星研发的新型智能手机系统bada是基于Linux开放式移动系统下的操作系统，bada在韩文中代表“海洋”，旨在表达三星bada平台未来推出的应用程序将如海洋般博大精深。此次发布是三星手机满足消费者需求以及推动移动通信终端市场发展的又一里程碑。





晶合快评

“苹果粥”

■晶合实验室 辰烽

4月在一年中是个很不起眼的月份，1月是新年；2月是春节；3月5日学雷锋，15日打假货；五一、六一、七一、八一、九一（我做学生时一年最不喜欢的日子）、十一；12月还有个越来越热闹的圣诞节。好在4月比11月稍稍强一点，还有个名声较差的愚人节。不过今年4月却很不一样，从一开始就不同凡响，诸如国内的矿难国外的骚乱，也不是我们这些草民能关心的了的，只说说和电脑有关的这点事情吧。

“苹果粥”就是苹果的一周，从4月3日到4月9日，人们都在热议着苹果。4月3日苹果iPad首发的日子，根据CNN的报道，iPad的首发引起了许多苹果发烧友的追捧，在位于纽约第五大道的苹果旗舰店，有成百上千人排队等候购买iPad。而在旧金山、加州洛杉矶的帕萨迪纳市、佛罗里达州的迈阿密、德克萨斯州的奥斯汀市等等，都有人在排队守候。

虽然从美国到中国都有媒体对iPad的前景表示强烈的怀疑。很多媒体都提到了一个发烧苹果的倒霉蛋在排队买iPad，但却不知道买来能干什么。当然对于没有USB接口，不支持Flash等等等等更是口水多多。但是我想下面的数字也许才是最好的答案。截至到美国时间4月8日上午10点：

iPad销量45万，首日销量30万，
iBooks下载量60万本，
iPad Apps下载350万次，
App Store下载量40亿次，
Apps数量18.5万个，
iPhone OS浏览器全美占有率64%，
一共卖出了5000万部iPhone，
一共卖出了8500万部iPhone和iPod Touch

在这个苹果周中，新闻集团首席执行官默多克(RupertMurdoch)说出了 “苹果新发布的iPad或将拯救报纸出版业”这样惊人的论断。默多克在 TheKalbReport论坛上表示，夸赞了iPad为“未来的惊鸿一瞥”，极其适合听音乐、看电影和看报纸。默多克预测，未来一年内，市场上或许会出现8至9个iPad的竞争对手， “将来会有成千上万个iPad售出，可能会拯救纸媒业，因为你不需要耗费纸张、墨水、印刷和运输。”

美国时间4月8日上午10点，北京时间4月9日凌晨1时，苹果在美国加州Cupertino公司总部的Town Hall大厅举行了iPhone OS 4的发布会，乔布斯登场再次抛出重磅炸弹，正式公布了iPhone OS 4将于今年夏季提供的消息，并提及iPhone OS 4将有7大项100个小项目的改进，其中包括支持蓝牙键盘、5倍数码变焦、主菜单墙纸等细节功能，下面我们先来看一下iPhone OS 4的七大改进：



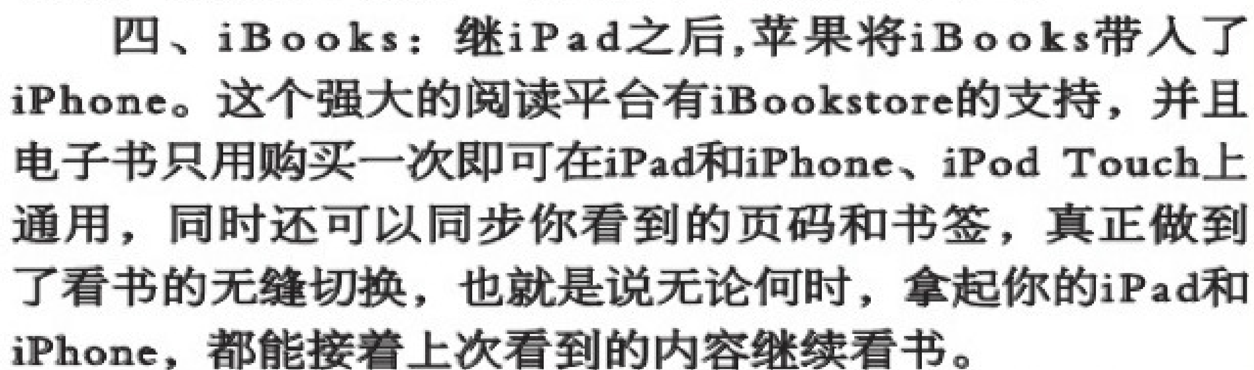
乔布斯和他的iPad

一、多任务：苹果iPhone OS 4正式支持了多任务功能，通过双击HOME键实现。

二、图标分类功能（Folder）：Folder的第一个体现是用户可以将桌面的图标归类放入一个图标，甚至还可把这个图标放入底部的Dock，这样iPhone就能从桌面上的180个应用程序支持到了2160个。一个非常实用，非常有意义的功能

三、增强邮箱：邮箱功能在OS 4上得到了加强，包含了多账户共用一个收件箱、多个Exchange账户（MobileMe、Yahoo！、Exchange等）、快速在各个邮箱切换、对话样式的邮件以及用Apps打开邮箱附件等。这也是之前苹果iPhone被用户诟病和埋怨的一个地方，也得到了纠正。

毁灭支撑腿的辰烽



四、iBooks：继iPad之后,苹果将iBooks带入了iPhone。这个强大的阅读平台有iBookstore的支持，并且电子书只用购买一次即可在iPad和iPhone、iPod Touch上通用，同时还可以同步你看到的页码和书签，真正做到了看书的无缝切换，也就是说无论何时，拿起你的iPad和iPhone，都能接着上次看到的内容继续看书。

五、企业功能：新的iPhone OS强化了企业功能，对于RIM黑莓的传统优势又进行了一次大规模的冲击。

六：游戏中心：游戏中心是iPhone OS 4新增加了社交类功能，它将全世界的iPhone、iPod Touch游戏玩家聚集起来，可以邀请好友比赛、并且有排行榜、道具等元素，是一个互动游戏SNS平台，苹果甚至开始给了索尼、任天堂、微软Xbox巨大的压力。

七、iAd：iAd也是先前有传闻的新功能——苹果自己的移动广告业务。iAd的广告形式让人叹为观止，观看了iAd的视频的人们，都认为这是一个颠覆性的广告形式。

如果你看了这些感觉其实也很一般，没有什么可以震撼的，是很正常的事情。因为在这个“苹果周”中，据中国台湾媒体报道，正在中国台湾访问的中移动研究院院长黄晓庆表示，中移动以Android平台为基础所开发的OPhone平台，目前包括宏碁、华硕、联想、戴尔等厂商都已投入开发终端产品，预计在1年内OPhone手机技术即可超越iPhone。

这才是真正令人震撼的消息。

漫画作者：SUNS

《梦幻诛仙》副本装VS神话套装



身为一个《梦幻诛仙》内的装备制造商，从开服玩到现在有很多感慨。一开始装备奇缺，制造系非常赚钱。接着无数人冲制作技能，市场开始崩溃。再随着等级的升高，副本装备出现了。于是制作的装备VS副本装备，副本装备胜！

今天不想说太多的制作，想谈谈个人对装备的看法。因为制作出来的装备已经是师门、天下归心、跑环的用途了。如果非要和装备有关系，那就是JP属性的转移。关于装备，想谈谈副本装备和神话装备。副本装备VS神话装备，谁将胜出？

装备获取途径

《梦幻诛仙》副本装备是通过打通关副本得到的，最后通过投掷骰子的方式来分配。50副本、60副本、70副本以及最近开放的全新80副本“紫藤泣曲”，这些副本中都有不同的套装。基本上分为2个系列，一个是法系的，一个是物理攻击系的。初期的装备比较通用化，等级越高装备的分别越大。


气势磅礴的神话竞技场

神话套装是用“神话竞技场”积分换取的。每周都有竞技场活动，只要参加就会有积分，当然赢得胜利的将获得更多积分。

从获取途径上来看，得到副本套装更容易些。开启副本的条件很简单，等级+道具+副本5人组。道具很容易获得，反正镇妖是大家平日里最常做的活动。打一次副本并不可能得到全套的装备，多去几次就行。就算不去打副本也能在市场上买到一些。


神话竞技场等你来体验

至于神话套装要靠累计积分，要相当的一段时间才能累计到足够的积分去换取套装。

属性分析

低等级装备就不谈了，我们用高级套装来对比分析下。因为现在最高等级的副本套装就是80级的。所以我们用80的副本套和80的神话套来对比，以衣服为个例来看看。


神话套装之远古玉簪

80神话套装衣服“远古魔尊甲”，增加物理防御115、增加法术防御113、增加气血上限634、增加封印抗性40、增加速度48。这5项基本属性中有4项可以转移，增加速度的不能转移。套装效果减少物理伤害4%、减少法术伤害4%、增加气血上限4%。


神话套装之心如九曲

80副本套装衣服“灵引魔衣”，增加物理防御113、增加法术防御117、增加速度48、增加法力上限164。4项目属性皆为不可转移。穿齐五件套后的效果是增加法术暴击32、增加法术防御115、增加法术攻击108。

在属性上比较看，2套装备数值上的差别不太大。只是神话套装多了1项属性。但再具体点就会发现还是神话套好，因为其中有4项属性都可以转移。80的装备附上90级乃至100级的装备属性，想想看会是多么的彪悍啊！

在属性上看起来，是神话套装略胜一筹。低等级套装可以忽略，高等级套装还是神话装备要强。尤其对于压级参加竞技赛的玩家来说，神话套装更是最佳选择。

启灵区别

好装备要启灵，普通的装备就不说了，神话套装的启灵很特殊，要用特殊的道具才能启灵。这道具叫“完美启灵珠”，而且分着不同的等级，这一点是比普通启灵费工夫的。

要得到“完美启灵珠”先在NPC“通灵师”处购买道具“聚灵符”，使用聚灵符可以将不同数量的启灵升华晶块和启灵珠，合成不同等级的“完美启灵珠”。从这点上看起来，神话套装的打造绝对是最花钱最花时间的。

结语

《梦幻诛仙》的副本一个接着一个地开，每个新的副本都会有新的副本套装。副本套装的更新速度比神话套装快，获得方式也相对简单。对于狂冲级的玩家来说副本套装经济实惠，可以作为首选。对高等级玩家、压级玩竞技赛拿名次的玩家、追求JP装备的RMB玩家，这个群体肯定会倾向于神话套装。但是就算有钱也需要积累积分才能够获得神话套装，所以最好是先存着积分，等到等级高了以后再换高级神话套装。

比如100级的神话套装，需要的积分很多。但是到了100级以后升级速度缓慢了，对装备的需求更强烈了。这个时候来弄神话套装比较实在。搞一套极品神话套装，再搞搞启灵，这样以来可以穿得更久一些。

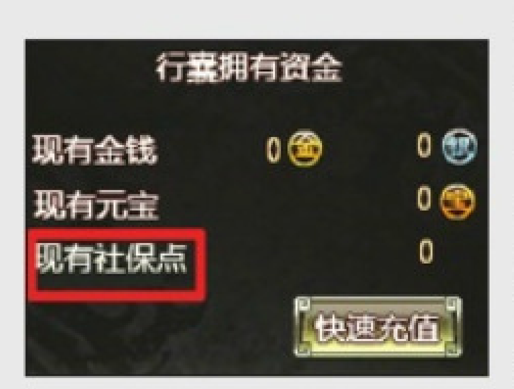
两种套装选择哪种？相信你已经有了明确的决定。那么就准备好银子，搞到装备以后开始砸吧。P

3D高端网游《龙》首部资料片5月8日公测

深受华人玩家期待，入驻全球60国的国产巨作《龙》今日放出消息，将在5月8日正式开启它的首部资料片。《龙》在首部资料片中，取之于玩家，回馈于玩家，打造3D高端网游，推出完善的社保系统。多样性玩法、完善PVP设置、法宝系统的开启、高端副本的特色打法均将出现在资料片中。

社保系统上线：玩游戏有保障

《龙》首部资料片将回馈长期支持的玩家，开启社保体系，以“取之于玩家，用之于玩家”为核心，发给在线玩家一定的社保点，通过社保点，你可以购买到修炼场门票、进宝招财符、药物、华美时装等商城道具，让你在游戏中所花的金钱、时间均能得到回馈，体验这款3D高端网游的高端玩法。



社保金将大范围发放

PVP系统完善：奇术攻城战开启

在《龙》首部资料片开放之前，PVP各大系统正在逐步完善，从帮战为主的神迹争夺，到3V3的竞技拼杀；从无限制自由PK的演武场，到每周两次超越服务器的跨服PK战，《龙》日趋完善的PVP系统，竭力推广良性PK。资料片中，PVP系统重中之重的城战系统也会露出它的真面目。十大天资中最为神秘的奇术天资究竟包含着什么秘密？城战中多种攻城器械会起到什么作用？城战与城市系统又有怎样的关系？全新职业套装除了能通过竞技获取之外，还有其他途径吗？而骑战、空战又与城战有何关联？

一切的谜团，尽在5月8日《龙》的首部资料片中。开启城战的《龙》，将它的PVP系统全面完善，真正展现在这款3D高端网游之中。


奇术攻城，上古器械纷纷亮相


攻城战到巷战，体验PVP的极度爽快

法宝系统开启：威力更加强大

5月8日资料片中，未曾露面的法宝系统将首次出现在版本中。法宝的出现，是否会影响到之前已成主流的2+X双修、多修的天资修炼？它对于武器、套装、首饰会产生什么影响？法宝系统的开启，将会成为《龙》史上新的传奇。

高端法宝，你见过吗？


月色迷人，城市让家园更完善

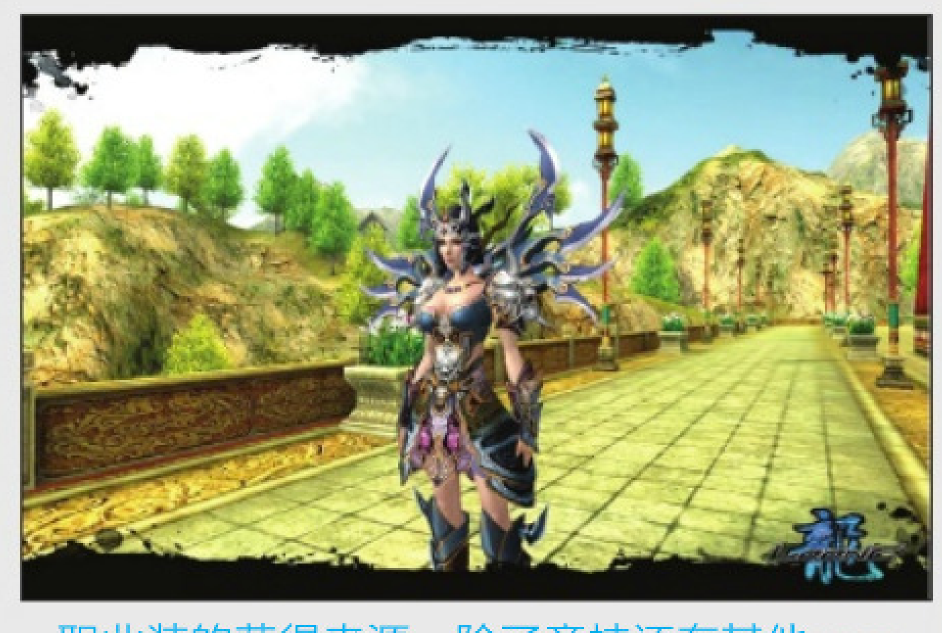
挑战高端副本：你敢吗？

魔王殿三层的危机跳跃，桃源的诡艳迷宫，昆仑密道的神秘钥匙……神级副本已让“龙”迷胆颤心惊，5月8日资料片中将出现“高端副本”，将更大限度挑战你的技术、团队、配合与智慧。3D高端网游的高端副本，你敢挑战吗？

城市建设：家园系统逐渐披露

《龙》首部资料片将世博会的城市建设引入游戏之中，拥有城市、建立城市、改造城市、美化城市、保护城市……城市建设系统开启，将全面带动《龙》新版的家园系统的开发。玩3D高端网游《龙》，迎世博会，5月风情带你尽情享受超凡乐趣。


空战VS骑战，谁将君临天下？


职业装的获得来源，除了竞技还有其他……

3D高端网游《龙》与你相约5月8日。各位“龙”迷玩家若想提前体验它的全新之处，可在4月底进入新版本测试服去体验一番，感受《龙》首部资料片所带来的翻天覆地的变化。P

浅谈《梦想世界》战士起手招

“绝顶高手”争霸赛决胜法宝之抛砖引玉

《梦想世界》“绝顶高手”全国争霸赛即将吹响初赛的号角（5月8日正式开赛），各路玩家早已蓄势待发，有人是被大赛的万元巨奖所吸引，有人则更渴望马上体验到比赛中90级高级PK的快感。为此大家都在寻找比赛的决胜法宝，试图在《梦想世界》的11大流派409招中找到最无敌的招式，不过在这样的过程中，大家却往往忽略了招式使用的基础——起手招。

起手招是梦想独特的战斗特色之一，在其他回合制游戏里，玩家第一回合选用的都会是最强的招式，为的就是先发制人，给对方一个下马威，争取到主动权。但是在梦想中，这几乎不可能。由于招式控制点的限制，很多高攻击招式无法在第一回合使用出来，只能选用一个普通的无消耗控制点的招式，以便在几回合后发起进攻。所以起手招的选择是非常重要的，今天笔者就抛砖引玉，简要介绍下梦想中战士职业常用的起手招，希望对大家参加“绝顶高手”争霸赛有所帮助。

一、普通类

1.追魂刺（枪法）

追魂刺是枪法战士最常用的起手招，主要还是由于它对灵巧类有着50%的抗性，可以有效的减少疯狂连击等招式带来的伤害。在单P中可以威慑对手，使他不敢使用疯狂连击来集中输出。在群P中，追魂刺带来的驱逐效果更是影响巨大，第一回合附加上之后，就可以疯狂的对对手发起进攻，直至他倒地，而此时医生可能还没有控制点对其进行保护。



2.风花雪月（剑法）

风花雪月是高级战士必备的起手招，虽然说抗性只有30%的力敌与群攻，但还是优于其他招式的。剑法的高级起手招只有2个，所以首选自然是风花雪月了，普通抗性有利于对法师造成更多伤害。

3.落叶知秋（拳法）

30%的速率，是最慢的起手招，但是威力却很大。此招式对力敌普通有30%的抗性，虽然减缓了出手，换来的却是非常实在的抗性。而且此招式可以精修3级，增加30威力，是唯一可以精修的起手招。争霸赛中你可能不能精修，但在平时游戏时，它的使用机会也最多，效果非常明显，对于血高速度慢的拳法战士最为适合。

4.不动如山（刀法）

30%的速率，30%的普通力敌抗性，基础威力足足有260之多。不只在争霸赛时能发挥效用，正常游戏时点满9级，基础威力可以达到372，不仅可以给对手造成巨大伤害，如此低的速率，更是守尸体的必备招式。

二、力敌类

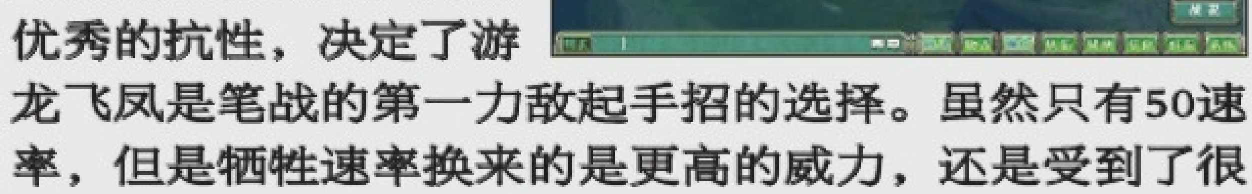
1.九星连珠（枪法）

九星连珠是力敌招式，抗性也比较平均，是枪战首选的力敌起手招。力敌招式对于部分召唤兽的伤害还是很高的，而且九星连珠的招式非常华丽，在战场上绝对可以吸引其他人的眼球。



2.游龙飞凤（笔法）

40%的普通抗性，20%的力敌抗性，如此优秀的抗性，决定了游龙飞凤是笔战的第一力敌起手招的选择。虽然只有50速率，但是牺牲速率换来的是更高的威力，还是受到了很多高攻战士的喜爱。



3.金樽对月（剑法）

剑法以普通见长，好用的力敌招式实在是少之又少，唯一一个起手招就是金樽对月。金樽对月会消耗8点攻击点，但是效率是108%，而且力敌普通抗性很好，仅有的-10%力敌抗性第一回合完全可以忽视。缺点就是完全消耗了当前回合的攻击点，下回合的攻击类招式会受到很大限制，不过可以选择发挥一些控制类招式，速度快的剑法还是可以有效控制战场的。

三、灵巧类

1.龙飞九天（枪法）

龙飞九天拥有20%的灵巧抗性，40%的群攻抗性，抗性稍逊于九星连珠，唯一的选择理由就是它是灵巧招式。其他职业的起手招中，对灵巧类招式的抗性一般比较弱，此时使用龙飞九天，就是为了保证伤害，对疯狂连击可以抓住弱点攻击，同时又兼顾了抗性。



2.客星追月（拳法）

客星追月的抗性是龙飞九天的翻版，但是速率是非常快的，75%的速率完全可以保证在战士法师中最快的出手，拳战是唯一有封印招式的武器流派，速度自然不会太慢，配合如此高的速率，正是伤害输出的最好保证。

3.蜻蜓点水（剑法）

75%速率的客星追月已经很快，还有更快的吗？有！剑法的蜻蜓点水虽然是一个不太出众的的中级招式，但是速率已经达到了80%。而且此招式对抗灵巧的能力更强，已经达到了40%。唯一不足的是对普通类抗性较弱，在对方普通召唤兽过多的情况下需要谨慎使用。P



十二特色系统玩转《魔界2》

由金酷游戏历时4年研发的史诗级暗黑魔幻网游《魔界2》即将迎来国内首次封测，为了让广大玩家抢先领略到《魔界2》的暗黑魅力，下面就与我们一探究竟，逐步揭开这十二特色系统！

特色一：首款加入精神的网游

《魔界2》将是第一款体现精神的网络游戏，让美德真正的充满了整个《魔界2》的魔幻大陆。五大精神将给你的游戏人生树立美的标杆！

特色二：强大的副本系统

《魔界2》独立的副本支持单人的同时也支持2~5人的小队。每个副本都结合主线任务，让玩家有强烈的参与感！完成副本任务战役，都将获得副本同级比较好的奖励，奖励包括：技能书、装备、金钱、资源。

副本介绍：游戏中开放亵渎祭坛、野性的原野、杜米莎的宝藏、封印之灵、沉沦之塔、悲灵殿、恐惧巢穴等副本，智能的Boss、充满陷阱的战场设定，带给你不弱于单机游戏的挑战玩法。

特色三：佣兵任务

每个城有2个NPC负责此类任务，当一个NPC执行任务时，其他玩家无法让该NPC执行任务。

佣兵 和 云游商人玩家可以随意出价，先做出价最高玩家的任务，出价后自动扣除。佣兵完成任务后加相应的声望值，云游商人完成任务后加相应的见闻值。NPC执行任务将会有一定几率失败，每个玩家的失败几率是相同的。玩家在酒馆老板处只能看到自己在雇佣的NPC那里看到自己任务的排序，任务失败后也会获得小部分奖励，放弃任务返还部分佣金。如果玩家要加价必须放弃任务后重新出价。

特色四：成长装备

装武器之魂和剑合成，此剑成为成长武器，并具有生命燃点与经验值的养成。玩家装备了成长装备进行升级的同时，成长装备将获得经验值，当经验值为100%的时候。此成长装备获得1点生命燃点。生命燃点是装备合成所需的点数。成功并不消耗燃点，失败便消耗1点生命燃点。一个成长装备最多可累积20点，燃点消耗殆尽之时，此装备便消失。合成机率随合成等级的提高而降低，2级之内，合成机率为100%。合成时还可选的辅助道具工匠之心、铁匠之心、神佑水晶来提高装备合成几率和属性!

特色五：生活技能

在游戏中，提供了两种采集技能和4种生产技能可供玩家进行合成装备与道具。

采集技能：采矿技能、采药技能，生产技能：武器合成、防具合成、饰品合成、药品合成。

特色六：坐骑系统

《魔界》是第一个采用神兽作为坐骑的游戏，《魔界2》将在老的基础上追加一些更加远古的神兽给你作为伙伴。在魔界中玩家可以用坐骑代步，可以更快的到达自己想去的地方。

游戏中的人物当等级达到一定程度之后，会可以通过任务或者购买得到属于自己的坐骑。坐骑将以一个物品的形式存在于角色包裹中，点击召唤坐骑按钮，就会使玩家骑上马，再次点击就会收起马。坐骑可以设置为跟随状态，以迷你宠物的形态出现在玩家身旁，跟随玩家行动，还可以改变人物的移动速度的，不同的坐骑可以给予人物不同的属性加成。

坐骑是有寿命的，当角色死亡时坐骑的寿命就会减少，坐骑的寿命减少到一定程度就会死亡，所以需要在坐骑死亡之前通过马廊或者购买粮草使坐骑的生命恢复。

特色七：公会系统



《魔界2》的公会系统继承了《新魔界》的“据点建设”“公会神兽”等功能，并改良了玩法和表现方式，使其更直观，更有可玩性。

公会系统分为“科技”“武力”“会员”“资源”“据点”5个模块。

特色八：国战系统

作为国家的成员，你有着义不容辞的责任和义务帮助你的阵营去消灭你的敌人，成就一番丰功伟业。敌对势力玩家之间互相击杀不但不会有惩罚，还会有对应的荣誉增加！

国战时间最长1小时，评判方式分为两种，一种是通过在国战中完成不同的事情可以获得相应的己方积分和个人积分方式的积分制，一种是哪方先消灭敌方主据点国主哪方获胜方式的毁灭制，如果在限定国战时间内没有分出胜负则采用积分制判定双方胜负，如果在限定时间内消灭了对方主据点国主则哪方获胜。

特色九：专职体系

承续一代《魔界》的经典四大职业、32条转职体系外，《魔界2》又将新增加两大神秘职业，并且融入更多东方文化！勇敢的人类战士，飘逸的人类法师，高贵的精灵射手，优雅的希尔芙，憨态可掬却功夫了得的潘塔，妩媚神秘的克雷娅，多个职业分支，特色新颖的种族职业，炫目华丽的技能，，带给你不一样的游戏体验。

特色十：官职系统

官职任务是玩家选择和提升官职的重要途径，该类型任务在接取时会提示玩家自行从任务栏选择任务内容。根据玩家完成任务的不同。玩家选择官职的路线也随之不同。玩家可向教众，士兵，旅者三条任务线路发展，若玩家选择教众线路，则玩家可向学者或修士任务线路发展，若玩家选择士兵线路，则玩家可向骑士或卫队长任务线路发展，以此类推。最终当玩家达到最高级官职时，将因为之前选择的路线不同而获得不同的官职。

特色十一：灵魂石板

独特的灵魂石板符文系统！杀死特定的怪物或Boss来得到对应的灵魂符文，收集符文，将为你游历魔界增添无穷的乐趣！

特色十二：变身系统



变身系统本质是改变了角色的基本属性和能力值，提高了游戏的挑战难度，使游戏本身可玩性得到大幅度升华！



《成吉思汗》非人民币玩家致富守则

在《成吉思汗》的世界里流传着一句话：一文钱憋死英雄汉。没钱的时候，这个世界仿佛艰难得没有容身之所——至少，看着没有了耐久的装备，你愁是不愁？因此，非RMB玩家的朋友们，咱们虽然不奢求富甲一方，富可敌国，但是，最少限度得靠自己的双手去糊口了。如何通过各种途径赚钱，便成为了玩家们眼中的大事。今天，作者就将可以赚钱的方式一一为你揪出来，任君挑选。

副本刷钱法

我们知道，《成吉思汗》的诸多专业副本，是游戏的一大亮点。通关每个副本，所得的收益也不一样——有的是经验，有的是声望，有的是金钱。

想要赚钱的玩家，金矿和千佛窟以及黄河三个副本，都是玩家们的上上之选。当然，刷这几个副本要视能力行事。金矿副本主要是刷钱，一路上的小怪掉落再加上杀完Boss之后的开箱子，想必能让玩家们基本满意了。而千佛窟则是水晶的出产点——想必，大家都知道。因此为了行情良好的水晶，大家还是经常关注千佛窟的动向吧。黄河副本与千佛窟一样，都是着重在刷材料来卖上，溶火、草本、七步蛇，虽然大概在各个服务器来说，这些东西并不算太贵，然而数目多了还是很可观的。当然了，在上上之选上，还有个极品金库副本——战神墓，当中掉落的龙眼石，是打装备的必需品，玩家可以说是人人用得着。销量和需求自然不言而喻了。



副本赚钱，听起来的确是挺诱人，然而如果人太多的话，钱分起来就很尴尬了。可惜，游戏又有副本最低限度（当然这也是为玩家的安全着想），所以，大家磨砺好技术组三人本队伍好了，最好是玩家一个人辛苦点，玩三个号，这样就不用为找不到固定队而烦恼，更有肥水不落外人田之妙。



任务跑钱法

没有亲友团又不愿意练号的朋友们最适合任务跑钱了。这里的任务指的是——日常、活动、津贴、大都嘉年华。想必这样一大圈跑下来，相当长一段时间玩家的囊中都是沉甸甸的。

首先咱们来说活动。活动任务，当然是首推天降宝箱任务了。宝箱任务的时间是十分体贴的，下班后放学后的玩家们，大可以吃过了饭再来完成。

玩家们找到箱子开完后不要急着交，先四下瞄一瞄有没有开到其他玩家要的，如果有——就可以乘机赚一笔了。这样长期累积下来，想来也有不少钱。

然后就是津贴任务。津贴任务是《成吉思汗》游戏中的一大亮点，它分为国民津贴、帮会津贴和卫队津贴。津贴任务有等级和时间限制，好在等级要求不算高，时间也是一个很适合的日子——60级以上玩家，可在周日全天接取津贴任务。国民津贴另外要求18点功勋，奖励为2两金卡和8两现银。另外，如果玩家跑完了整轮的内政，还有1两金卡和4两现银的额外奖励。帮会津贴自然是首先要求加入帮会了，其次则是28功勋的要求，奖励是2两金卡和10两银卡。而帮会战的胜利，则会增加到4两金卡和20两银卡。

卫队津贴则是面向国家官员和国王公会成员的设置。奖励自然更加优渥丰厚一些，然而卫队津贴也是与一个国家的国力息息相关的，即与出国任务相关。

生活赚钱法

生活分为草药、珠宝、捕捉三种。如果说哪种比较赚钱的话……还是得视人品和服务器情况而定了。不过作者在这里推荐的，还是草药。草药是自给自足的最好方式。不一定每个玩家都需要练草药，但是每一个玩家都需要药。珠宝和捕捉技能的需求量毕竟是小众的，然而草药却是大众都需要。不论玩家在的服务器有多少玩家在练草药，练草药总不会是一个错误的选择。而最坏的打算是，草药卖不掉，玩家们大可以自己喝掉，而不用丢商店。此外，草药的制作简单，来源也不算难，尤其适合PVE玩家。

如此这样进行财富积累，如果玩家坚持循环的话，想必不久就能看到荷包满满。当玩家有了一定财富后，可以开始考虑小范围的投资倒卖，当然，倒卖是一件很有风险而且相对有点小小不道德的事，因此建议玩家不要过分贪婪，否则很可能得不偿失，赔到欲哭无泪了。以上即是非RMB玩家们耐受度最高的刷钱方式了，尤其适合PVE玩家们。当然如果你是PVP玩家，你可以得到更多的钱——比如积极参加国战和出国等，推荐玩家还是积极参加帮战和国战，毕竟《成吉思汗》这款游戏搭建了如此大一个框架，大家何乐而不为呢？更何况，还有高额的报酬等着玩家们，不过，爱好和平的玩家也不用担心，作者刚刚教给你的招数，足以让你在游戏优哉游哉的富足起来了。

那么，让我们行动起来，为了钱，一步一步地前进在《成吉思汗》中吧！



《英雄年代2》游戏前瞻

说起《英雄年代》，网游的老玩家们并不陌生，曾经在04年风光无限，最高在线一度突破20万，几乎占据了网吧游戏的大半江山。而之后开发团队集体跳槽至X人公司，于是孕育出了今天的《X途》系列，当然那是后话。作为盛大的第二个“传奇级”游戏续作，《英雄年代2》一经推出就已皇袍加身，这款历时3年开发、融合了《X途》的游戏玩法和多种创新游戏体验的2DMMO大作，势必将在2010年挑起网游群雄之战。

原创战国风，还原千年文化内涵

在三国题材泛滥的游戏业界，《英雄年代2》大胆地以战国时代为游戏背景，人物设计风格充满了浓厚的战国风情。无论是任务设置，还是“战国七雄”的阵营划分，《英雄年代2》都力求能还原千年前战国文化的内涵。

春秋战国本是一个军事征服与反征服的时代。春秋初期周王朝曾拥有一百多个诸侯国，到了战国时期，就剩下了最有实力的齐、韩、赵、魏、秦、楚、燕这七个国家，人称“战国七雄”。在战国初期，各国招贤才能，励精图治，实力可谓不相上下。经过一段时间的储备，各国相继对外用兵，为保持自己的生存和扩大国土的势力，君主们都相继称王，独霸一方，并不断扩张领土，蚕食彼此的地盘，形成了“国无宁日，岁无宁日”、“邦无定交，土无定主”的混战局面。这些诸侯国就是在这样的环境中，历经征服与反征服，大小数千余场战争。七国中，秦国最强大，但它的统治者却残暴不仁。为了阻止秦国统一天下，其他六国纷纷联合，共抗暴秦。

时空交错，穿越古今梦战国

男儿何不带吴钩，收取关山五十州？多少人在梦中穿越回古代，追求金戈铁马的热血生涯。《英雄年代2》以穿越为故事主线，玩家扮演一位穿越时空，重回战国的现代青年，在战国乱世中快意江湖，挥剑斩敌酋。

战国时代的王侯将相、诸子百家、能工巧匠、英雄美女，将与玩家一起体验一次畅快淋漓的战国之旅。而七国间或战或和、或合纵或连横，将全部由玩家来决定。

问天下谁是英雄，解析游戏五大特色职业！

英雄举鼎，志在天下——力士

传说楚平王在临潼斗宝，伍子胥力举千斤大鼎，压制了各国豪杰。

可以说，力士是战场上冲锋陷阵的猛将，是战争中不可缺少的主力。他们可以运用自身肉体的力量，将简单招式的威力发挥到极致。

力士系主要有三个分支：狂战士、魔战士、御剑士。

能工巧匠，百变机关——方士

战国时代，有燕人宋无忌、子高、徐福等人擅长辟谷、气功、方术，兼通武术。因为他们经常游方四处，传授弟子，所以时人将他们称为“方士”。



方士通晓天地的规律，他们能引动自然的力量。无论水、火、风、雷，只要是自然之力都可以为他们所用，杀伤他人，保护自己。在战场上，他们能发挥的威力最大，却由于身体的脆弱，最需要他人的保护。

方士系主要有三个分支：火焰方士、冰霜方士、雷霆方士。

妙手仁心，无冕之王——药师

上古有神农尝百草，始有医药；战国有神医扁鹊治病救人，起死回生。

在战场上，药师是可以妙手回春，救死扶伤的神医，同时也是可以杀人于无影无形之中的毒士。所有的英雄豪杰们都公认，药师不可或缺。无论对敌还是对己，他们都能发挥巨大的作用。

药师主要有三个分支： 丹药家、毒药家、咒术家。

壮士一去兮不复返——刺客

自吴王僚死后，阖闾立国，公子庆忌逃往艾城，招纳死士，接连邻国，欲待时乘隙，伐吴报仇。公子庆忌矫捷如神，万夫莫敌，因此阖闾日夜忧虑。时伍子胥荐勇士要离刺杀庆忌，要离献计残身灭家，取得庆忌信任，终于成功刺杀了庆忌。

刺客是来无影去无踪的黑夜杀手，他们是“十步杀一人，千里不留行”的侠客。身手敏捷的他们虽然并不强壮，但他们的敌人却不能抓住他们哪怕一片衣角。中国春秋战国的历史曾经多次因[刺客]而改变，甚至司马迁作《史记》时单独给[刺客]作传。

刺客主要有三个分支：格斗、暗杀、涂毒。

销竹为鹊，雕木为人——机关师

战国时代，鲁班运用机械原理，在空间交通方面进行了科学试验。其一是飞鹊，后人称之为飞鸢、木鸢。“公输子削竹木以为鹊，成而飞之，三日不下，公输子自以为至巧。”后鲁班又受楚惠王之邀，为楚国研制了很多军事装备，其中钩强和云梯在当时影响最大。

机关师们作为鲁班的传人，是手艺精湛的能工巧匠，金石和朽木在他们的手中一样可以充满灵性。他们虽然没有高强的武艺，或操控天地的法力，但他们却可以用自己精湛的技艺制造出各种器械和机关，让敌人陷入麻烦之中。

机关师的三个分支：风水师、炸药师、傀儡师。

2010年即将开测

《英雄年代2》还原了战国乱世天下纷争的历史格局，将玩家带入一段热血悲歌的宏大历史场景中，玩家可以自主推动游戏的进程和国与国之间的关系。《英雄年代2》计划于2010年上半年启动开放性测试。

更多精彩请关注《英雄年代2》官方网站：http://yxnd2.sdo.com。P



无兄弟 不网游 《万王3》公测版燃情评测

我们混得不是黑道，是友情，是义气。

2010年初上映的被称为史上最文艺黑帮片《艋舺》给我们留下不少值得回味的东西，而最让我感到热血沸腾的是这句有些俗套的话。因为他让我想起发生在《万王之王3》中的一切。



初识《万王之王3》

《万王之王3》是中国首款图形化网络游戏《万王之王》的最新续作。吸引笔者的是，《万王之王3》很好的继承了《万王之王》中精华，游戏保留并强化了最让玩家津津乐道的自定义城邦建设、战争系统、职业系统和唯美动听的魔法吟唱等独创的特色；同时努力挖掘游戏的内涵和可玩性。又有了很多创新的百玩不厌的玩法。

玩过《万王之王3》的都知道，这是款特色鲜明的游戏：庞大的职业体系，无处不在的战争体验。

据官方介绍，游戏测试已经超过一年，百万玩家的激情参与，《万王之王3》已经逐渐得到充分的优化与完善，比起先前的版本，公测版已经做到较大的提升，包括画面的提升，职业的平衡，战争系统的完善等等。

画面（75分）：美中也有不足

经过多次的优化与调整，《万王之王3》的画面已经变得更加清晰精美，公测版客户端全面优化了引擎，大量采用了D3D、多光源渲染等3D特效，使游戏画面更加具有魔幻史诗大作的张力和绚丽色彩。

此外，《万王之王3》的场景特效还会根据电脑资源的使用情况、游戏数据的传输量进行调整，例如在人物众多的地方，会自动关闭特效和细节。多人同屏时，系统则会自动降低游戏的细节和特效，智能化降低由此带来的卡屏影响。玩家在多人同屏、浩大的界域战争展开时，将不必手动进行调节。



不过在有些方面还需有待加强，例如系统设定里无法开启抗锯齿功能，即使强制设置也无法实现等等。

职业（90分）：在游戏中找到自己

《万王之王3》拥有丰富的职业设定，游戏中设有三大最经典的基础职业：战士、法师、牧师，每个基础职业都拥有两次转职机会，最终幻化出27大个性鲜明的终极职业。游戏中的每个职业均拥有三条完全不同的技能发展方向，无论是倾向于PK型、升级任务型还是均衡发展型，玩家都能找到自己的职业发展方向。

缤纷庞大的职业体系，特色鲜明的玩家自由配点方式，辅以6大人物属性的自由调整，玩家可以打造出完全个性化的玩家角色。在游戏中，战争庞大频繁且扣人心弦，战斗中团队作战将更为重要——富有策略性的攻城、界战都需要不同职业充分的配合，不同的职业在战争中扮演不同的角色，而全面、多样的职业特色系统正是构成战争惊险、刺激、趣味无穷的基础。

社会（90分）：兄弟们在一起

《万王之王3》是团队战争的游戏，单兵作战是极其危险的，也不会取得多大的成绩。在游戏中，玩家需要组建佣兵团，之后就会拥有一块空白的驻地以搭建城邦，除了可以自主决定所有城邦建筑的摆放外，玩家还能真实地体验一城之主的所有感受。



除了城邦之外，游戏中的社会体系非常全面、成熟：家族、佣兵团和城邦构架非常明朗，玩家将在这些阶梯状的社会体系中完成成长与蜕变，通过在家族、佣兵团中的历练最终实现共同建设城邦的目标。家族、佣兵团及城邦的建





设需要每一个成员的共同努力。

游戏中的城主、界王功能也非常完善，玩家除了体验与家族、佣兵团和城邦成员之间的协作与共处之外，还必须面对与界王、城主的交流。想要成为界王、城主，必须在管理好家族、佣兵团之余获得城市、界域玩家的信服，并能让他们和睦相处。必要时必须调解各个家族和佣兵团之间的矛盾、建立与不同界域的敌对或者联盟关系。而由城主、界王衍生开来的一系列城市官员体系如执政官、将军、贵族等，也非常有趣。

装备（80分）：感觉有些复杂

游戏中的装备系统是最具魅力的特色系统之一，装备分为白、蓝、黄、绿四种，同时在各类装备中还有套装的概念，拥有套装的玩家将获得更强大的属性与效果。同时，游戏中还拥有众多形色各异的时装，每种职业更有专属的职业时装，职业时装除了能为角色带来彰显特质的独特外观外，还能提供额外的属性加成，并且有着浓厚的魔幻文化色彩。

在游戏中，玩家的装备拥有多种获取途径，除了打怪或Boss可以获得装备外，玩家还可以通过生产技能自行打造。精心打造最华丽最实用的装备，不但能使游戏角色熠熠生辉，还代表着付出的汗水、象征着玩家积累的荣耀——高属性或者外观精美的装备一定是通过辛勤的努力获得的。

另外，玩家可以利用魔力炉改造升级装备，魔力炉是所有非RMB玩家的福音，因为所有的极品装备都可以在此产出，玩家只需消耗时间和低品质装备就可以拥有更高品质的装备。

战争（95分）：不是一个人的史诗

一直以来，《万王之王3》就以无处不在的战争吸引着众多玩家的目光，例如个人竞赛场、大逃杀、落日战场等的征战。但在不删档测试开启后随着玩家源源不断的涌入，醉汉、家族悬赏、佣兵团跑商等任务的“诱惑”，争夺Boss的需要，大规模的战争总是一触即发，波澜壮阔的界域战争让玩家获得了别开生面的游戏感受。

现在，能容纳千人的落日战场已不能满足玩家的战争渴望，七大界域之间大规模的战斗、万人同服鏖战的壮阔场面方能让所有玩家一展身手。

《万王之王3》为玩家提供了丰富而全面的战争系统。置身于游戏中，玩家可以感受到处处皆战争的畅爽体验，不论是随时随地都会发生的遭遇战，还是系统设置的各类战争，玩家都能感受到战争带来的血气贲张、荡气回肠的激动与震撼。

游戏中的落日战场、大逃杀、界域之战无不让玩家杀得痛快淋漓，惊心动魄。你可以在界域战场上体验千军万马中取敌将首级的惊险刺激；或者在落日战场的近千玩家中杀个七进七出，感受如神话英雄阿喀琉斯那般在史诗战争特洛伊中的魔幻魅力。

4万人同服 铸就最火爆的战争场面

由于采用了全球领先的服务器引擎技术，《万王之王3》单组服务器最多能承载40000人同时在线，作为网络游戏之本，更多的同时在线数代表了更多的玩家互动，也代表了有能力产生更大规模的史诗战争。正是拥有顶尖的服务器及画面显示技术，游戏中才有万人大战的场面。而大量先进的3D技术的应用：如出色的粒子编辑器、动态场景、D3D技术在令游戏画面得到进一步提升的同时，让低配置的玩家也能获得高品质的游戏体验。





总评

无论是在大的游戏构架（例如史诗观空前庞大的七大界域、跌宕起伏的背景故事），还是游戏细节处理方面（如重伤后不会立即死亡的重伤脱离机制、灵器强大的辅助功能），《万王之王3》都进行了精心的设计和认真的优化，细腻之中尽显王者风范；而在内容方面则有着大量新奇的系统等待着新玩家的体验，无处不流露着“万王之王”的本色。

根据地星火燎原 《抗战》资料片“集结号”奏响



《抗战英雄传》是中国首款以八年抗日战争为背景的2D角色扮演网游，游戏包括六大真实兵种职业，集宏大的战争场景，真实历史战役副本，休闲的生活技能，空战系统、贴近战争气息的部队系统、万人跨服军演、地道战等诸多亮点，勒出了一部抗击日寇的战争史诗。

风起云涌，烽火连天，四海豪杰，冲冠一怒。再现1937年抗日战争历史，红色民族网游《抗战OL》全新资料片“集结号”4月29日扣抢出击，集结中华有志之士，打造最强大的敌后抗日根据地。全新的部队系统、别具一格的副本、根据地建设、部队技能全面出击，奏响2010年最嘹亮的战士集结号。

如草般扎根敌后，如沙般聚散无常，《抗战》根据地以全新的游击战法打得鬼子晕头转向。在无数玩家的期待中，资料片“集结号”势必延续根据地精神，以星火燎原之势带玩家们重回最火爆的抗日沙场。

扣抢出击，延续根据地精神

虽说时间是忘记的最好办法，但那一段抗战历史却永远不能遗忘，永远铭刻在中国人的心中。山河破碎，风雨飘零，无数中华儿女英雄杀寇，为民族的尊严而战，何等豪情，何等热血。在21世纪祖国强盛的今天，越来越多的人开始以各种方式解读那段历史。而敌后根据地，正是这段历史长河中最美丽的浪花。

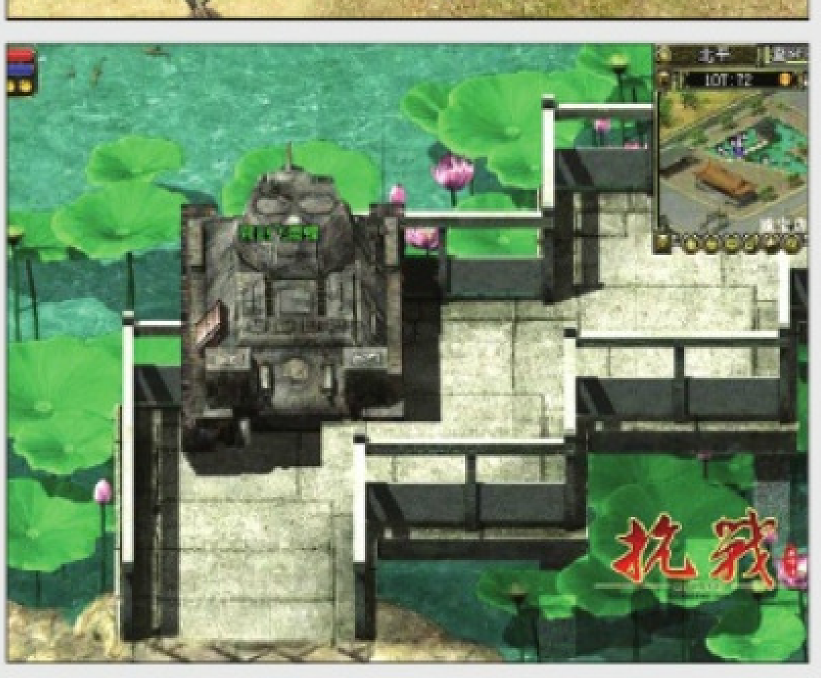
延续根据地的精神，牢记历史重新抗战，《抗战》新资料片“集结号”给了人们最直观最真实感受历史的机会。在历史的天空下自由驰骋，在火热的沙场上快意恩仇，根据地建设将在游戏里火热朝天地展开！

实战历练，精彩战役全新演绎

英勇杀日寇，不教山河缺。立足于根据地系统，一系列的精彩的战役将为玩家们一一展开。在根据地历史上，地雷战、地道战、麻雀战、围困战、破袭战、攻心战、伏击战、捕捉战、联防战、铁道游击战、水上游击战、窑洞战等多种形式的游击战争层出不穷，有力打击了鬼子的疯狂进攻。而《抗战OL》中的根据地将保留历史特色，带给玩家更多的精彩。







一场提高我军战斗力的实战军事演习拉开了战斗的帷幕。游戏里各大部队通过演习的方式挑选出数支王牌兵团，分别接手麻田、大岭山、大别山、阜平等四大根据地，向日寇展开包围！惊心动魄的战斗场面，强悍的技能碰撞出绚丽的火花，我军部队中的佼佼者将获得根据地的领导及驻扎权，成长为抗日战士中的领袖。

全军开荒，我的团长我的团

驻扎根据地后，部队就有了发展壮大的基础，玩家可以招兵买马不断地发展抗日力量。拥有根据地后的部队可有许多特权，例如特权副本，特权特地，据说还可拥有独一无二的部队技能，可进一步提高部队战斗力，获得更广阔的成长空间。

根据地作为我军的一个温暖的家，在《抗战OL》同时具备养成功能。根据地等级分为1至4级，每级可提供的根据地战略物资也不一样，其中也不乏乌龟，人参，熊掌，海马，熊胆，何首乌，灵芝等高级生活技能物品。玩家们可以参与火热的建设，感受我的团长我的团的部队情怀。

集结号令，全新战场招募新兵

千军万马汇聚集结，四方英雄整装待发。集结号奏响的同时，一系列精彩的活动带着丰厚的奖励扑面而来。一旦参与活动，轻松完成任务，就可获得精美的奖励一份。同时《抗战》新服八大活动隆重推出，惊喜大奖喜迎新兵入伍。

热血豪情剑指东瀛，守护中华扬我军威。新兵集结号全面奏响，《抗战》资料片“集结号”4月29日震撼登场，带你重回波澜壮阔历史战场，感受最火热的真实战役。还等什么，跟随抗战英雄的脚步，用鼠标横扫鬼子！P

趣谈《中华英雄》文武双全两活动

趣味答题活动之游戏版“开心辞典”

还记得中央电视台《开心辞典》中那趣味横生的答题过程吗？“删除两个错误答案”“向场内观众求助”“打电话求助”……没错，就是这种新颖的答题方式，曾经吸引了无数观众的眼球。记得我每次看《开心辞典》时，都特想上去体验一把。如今，有了《中华英雄》的“中华至尊”活动，我终于可以好好享受那如同《开心辞典》般的趣味答题过程了。


“中华至尊”活动中的问题涵盖的范围很广

活动开启前，系统会在游戏内进行通告。这时，1级以上的玩家，可以利用活动接口中的“参加活动”钮，传送至活动场地，等待活动开始（活动开始后便无法入场）。


表现出色的玩家，可以在右边的全服排行榜中得到一席之地哦

“中华至尊”活动开始后，会随机出现25道题让玩家们回答，内容包括游戏知识、历史典故、诗词歌赋、天文地理等多个领域，答对得分，答错则扣分。答题成绩即时公布，表现极佳的个人与帮会，能够登上答题排行榜，让所有人都知道自己博学多才的非凡能力。

这活动最吸引人的地方，莫过于答题过程中的“灵机一动”了。我等毕竟都是常人，不可能天南海北无所不知，所以难免会在答题时被问题难住；这时该怎么办呢？在活动规则中，有一个“灵机一动”的小设置，当我们被难题阻挡时，可以开启“灵机一动”，获得系统帮助：“偷抄第一名答案”“一次选三个”“给我二选一”，三种帮助方式，都能大大提高我们答对问题的几率。另外，当你很有把握答对某个问题时，可以选择“灵机一动”中的“试题积分加倍”，这样一来，答对问题后获得的分数将会翻倍。


破坏王活动报名处

我是破坏王之砸人砸车砸飞机

如果说“中华至尊”活动考的是文采，那么接下来我要提到的，便是考验玩家们武力的激情“破坏王”活动。


我砸！我砸！我砸砸砸！

话说这唐人街附近的美国警察们对华人相当不尊敬，时常仗势欺人，有的警察甚至与黑势力勾结，压榨华人们的血汗钱。是该收拾收拾这帮渣滓的时候了！于是乎，“破坏王”活动便应运而生了。

每次活动开启前，系统会发出活动提示：此时，等级在25级以上的英雄们，可以前往唐人街找破坏专员前往活动场地。不过，考虑到对手是荷枪实弹的警察，单独前往危险性较大，破坏专员要求诸位英雄必须结伴前行。

进入活动场地后，大家首先会看到8辆警车，车上没有警察的踪迹，大概是听到风声后逃跑了。跑得了和尚跑不了庙，咱今天就把这群恶警察的警车给砸了，替华人们出口恶气。说到做到，大家速度将8辆警车给砸烂。

成功破坏警车后，闻风而来的精英护卫出现了。6名护卫搭乘着直升飞机前来对付众英雄。敌人来势汹汹，我们岂能退缩？先将6名精英护卫干掉，然后顺便将直升飞机也一块儿砸了。别以为你坐飞机来咱就会害怕!

不过，打归打，有一点大家必须注意：只有在精英护卫被消灭后，直升机才会遭受重创，各位千万别一时兴起，光顾着砸直升机，把精英护卫给忽略了。

砸警车、打护卫、砸飞机，整个战斗过程必须在10分钟内完成。否则对手一旦缓过神来，游戏就Game Over了！10分钟内完成破坏任务的英雄们，就可以传送出活动场地，向唐人街的破坏专员领取丰厚奖励了。

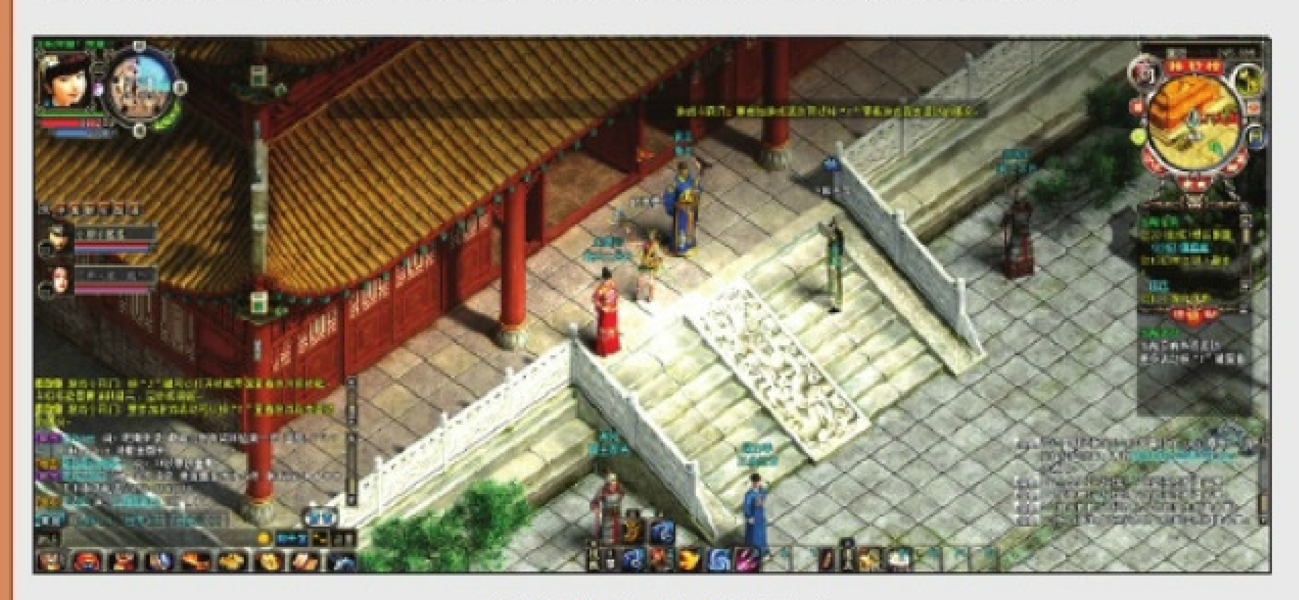
除去这两个，还有“英雄慧眼”“地狱选边站”“颠倒是非”“记忆方阵”“搬金取两”“据点争夺战”“杀戮战场”等等趣味活动，练级打怪累了，不妨玩上一玩，得到放松的同时，也是另一种乐趣。P


看我把直升飞机给推翻！

《大明龙权》战魂之路

来到襄阳已有数天，虽然感觉自身功力突飞猛进，却一直苦于没有一把趁手的兵器，面对蜂拥而至的敌人总会有些力不从心。如何才能获得一把神兵利器呢？正当我一筹莫展之际，却看到一个熟悉的身影，手上正是一把流光溢彩的穿心弩。

“这不是陆淮恩么，他本善长使剑，此时为何带一把穿心弩？”我暗自思付，“难不成要送给我？”前日我曾倾力相助于他，如今前来答谢，倒也是合情合理。果不其然，只见他千恩万谢之后，将手上的弩赠与了我。我心花暗放，表面依然不动神色，只是淡淡答谢。只消一眼便知道那确实是把神兵，品质上乘，寒光四射，又被告知这是襄阳府衙第一名捕传下来的神兵，非绝世高手不赠。闻言，我真是有些受之有愧了。


气势恢宏的襄阳城

陆淮恩告诉我这兵器虽上乘，但尚且不是兵胎武器，无法附上战魂来提升属性。他又送了我一块上品合金，让我去铁匠铺找李二龙打造成兵胎。

李二龙的铁匠铺就在市集边上，是襄阳城里最有名的铁匠师傅，见到我的神兵时赞不绝口，说他打了这么久铁造了无数兵器，还极少见如此精良的武器。果然是行家里手，目光如炬。铺里只有李二龙一人在忙活，他让我搭把手帮他，顺道也教我如何将兵器打造成兵胎。

从他这里我才知道，原来兵胎不仅要用毫无杂质的合金打造，更要融入铸造师极大的心力。最终李二龙手把手教会了我打造兵胎，可惜他那里没有品质上好的精英战魂，不过他告诉我阴阳师张邋遢搜罗了很多，不妨去找他要一个。于是，我谢过李二龙决定去找张邋遢问问。


城里人山人海

张邋遢是个奇人，看她那身打扮颇有些给人占卜算卦的算命先生。从他口中我得知，他居然在四处打听当年太祖皇帝留给建文帝的宝藏。明明与他头一次见面，他却说恭候我多时了，似乎已经等我许久，这让我纳闷不已。


神兵在手，被围不愁

张邋遢告诉我精英战魂极为难得，资质不比普通战魂，必须用乾坤八卦之气清洗才能使用。由于他得到的精英战魂都是火属性的战魂，因而相对的，需用坎水丹来清洗。受成功几率所限，他建议我最好一次用上15颗坎水丹，便可保证清洗成功……



临湖垂钓

虽然我是习武之人，但此前对五行相克还是稍有了解，不等张邋遢再说，我便接过话头继续说：“火属性要用坎水丹洗，那么金属性便要用离火丹洗了，以此类推……张邋遢颇为惊讶地看了我许久。

我按照张邋遢所说步骤一步步洗炼战魂，直到将战魂附于我的兵胎武器，目瞪口呆地看着穿心弩发出冷冷幽光，这幽光中到底蕴藏着多大威力呢？我看着它怔松起来……

张邋遢对我的表情不以为然，他说最近听到传闻，一个叫中景默的人居然闯过了三劫石阵，还获得大量至宝。他一生寻宝，听到这类消息便两眼放光，于是请我帮忙去问问情况。

带着打造好的武器，我匆匆上路了。穿心弩里的战魂正在沉睡，纵有不俗资质，也只有祭炼无数兵器才能确保它顺利成长，看来之后的江湖上又免不了腥风血雨了……



加入战魂后的武器属性提升极大

上海大学CIA：接受职业培训对大学生就业优势明显

游戏影视动画班火爆招生 5月开学

国内就业市场的持续低迷，使近六成职场新人对薪酬的期望已经降至1500元以下。调查结果显示，职业培训已成为职场新人渡过职场冬天的首选。根据上海大学CIA数字艺术教育中心调查数据显示，上海大学CIA学员首份工作月薪在3000元以上的比例超过45%，收入水平高于大众求职者首份工作薪酬的平均水平，由此不难看出，通过职业培训获得一技之长，对于就业和职业发展起点是有较大帮助的。

职业培训是提升竞争力的利器

近年来，动漫游戏行业发展迅速，相关人才竞争激烈。动漫游戏这一朝阳产业涉及的范围和领域相当广，同时也是人员流动非常频繁的行业。如何在这种频繁的流动中保持职业的持续稳定发展呢？对此，上海大学CIA老师表示，职业培训是对知识体系、操作技能的有效提升和补充，而如果职业培训能和重点高校的规范严谨有机结合起来，那一定可以极大地提升个人竞争力，促进职业发展。

国内著名重点高校上海大学成人教育学院，多年来与数字艺术教育机构CIA达成战略合作关系，为企业提供人才支持，大大的解决了企业的人才缺口问题。从成立至今短短的六年间，上海大学CIA培养了数千名中高级动漫游戏专业人才，在中国数字艺术职业教育领域中显示出了强劲的发展势头和市场潜力。

上海大学CIA就业指导专家表示，职业培训能在短期提高实用技能和企业所需的知识等方面，在就业、职业发展的初始阶段起到较强的作用。专家认为，在经济紧缩的情况下，求职者更应重视对自己未来的投资，懂得如何为自己创造机会。求职者应当充分有效地利用时间，选择合适的职业培训，厚积薄发，顺利度过就业寒冬。

王赫去年毕业于某高校的计算机动漫专业。当初报考这个专业也是看中动漫的好前景。在校期间，王赫也算比较努力上进的，成绩一直不错。但择业时却完全找不到方向了，学校里学的知识和企业要求的技能差距非常大，王赫也不知道自己能胜任什么岗位，这给他很大的困惑。经过深思熟虑，王赫作出决定到数字艺术教育权威学校上海大学CIA继续充电，强化动漫专业设计技能，经过一年的强化学习，现在王赫已经被一家知名游戏公司录用，担任游戏角色动画师。



王赫：应届毕业生经过充电后成功就业

点评

在金融危机下没有被公司裁员就已经是很庆幸的了，但是要想涨薪就只有为自己充电了。而那些刚刚走出校门的大学生在相关专业的选择上，在没有任何相关经验技能的同时，更是处处碰壁浪费自己宝贵的时间。职业培训是技能经验与实际经验的“结合体”，而对于新人在找工作的门槛上，有专业的职业培训机构向相关的企业进行人才推荐，明显的降低了自己投发简历的门槛。可以说，职业培训是提高自身价值和就业的“捷径”。

友情提醒

上海大学CIA游戏影视动画培训班将于2010年5月开学，学制有全日制一年和全日制两年供学生选择，毕业后学校将择优推荐工作。凡对三维影视动画有强烈爱好者均可报名，额满即止。（详情可登录www.cia-china.com）





限量20片！第一款非公版Fermi图解



为VIP玩家定制的首款“非公版”Fermi显卡，打破业界规则

北京时间2010年3月27日，一直围绕着玩家如幻如真的Fermi显卡正式揭开她神秘的面纱。亚太区显卡销量第一AIC品牌、NVIDIA首席合作伙伴七彩虹（Colorful），继3月2日在德国Cebit展会上首家曝光Fermi产品信息后，让玩家翘首以盼的七彩虹iGame定制版Fermi终于现身。

据悉，在此次首发阵容中七彩虹不仅是唯一一家同时首发4款Fermi产品的AIC品牌，并且也是唯一一家在首发日推出定制型“非公版”的品牌，产品包括iGame GeForce GTX470/480。



iGame首发4款fermi产品，其中包含两款为定制限量版

公版首次惊现差异化！限量20片的两大不同定制版Fermi显卡，目前全球仅有不到20片。

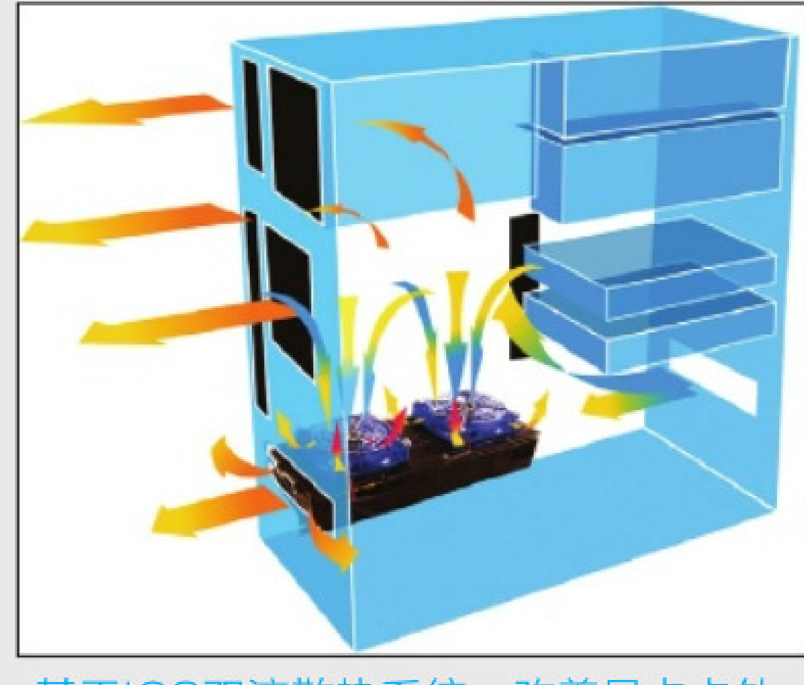
定制套件1：空力套件

据iGame研究所(iGame Institute)工程师介绍，此次最新研发的“AIR-kit空力散热套件”，是基于去年ICS双流散热系统之后的又一个有力补充，研发灵感则来源于F1赛车空气动力散热模组，整体上针对公版散热器的空气流动进行优化。并且，此次iGame提供的空力套件还为玩家提供了3种玩法，不仅可以给显卡散热，还可以给CPU超频玩家提供帮助，不过到目前为止官方暂时没有详细玩法说明。



“AIR-kit空力散热套件”提供了三种玩法，这是其一

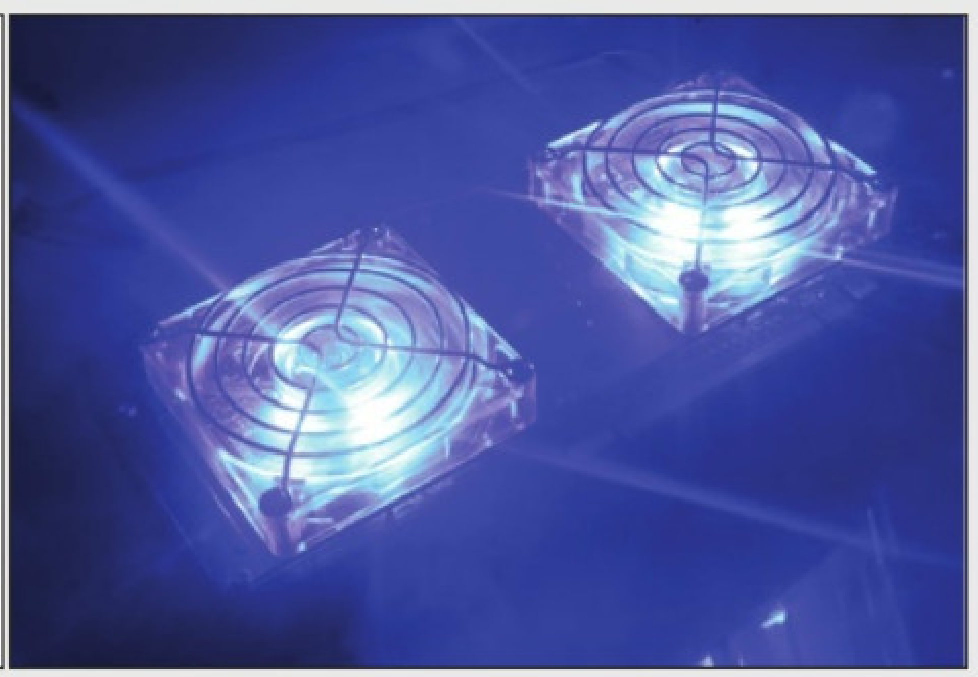
如右图，针对Fermi产品的PCB，底板进行了重新塑形。在底板上留下了多种组合的孔位，为客户执行更换不同类型的风机提供了便捷的途径，从而为更多的侧面气流进入显卡内部打开了一条通道。从官方测试报告提供的数据来看，“AIR-kit空力散热套件”每降低5分贝的噪音，反而能提升18%-20%的散热效能。



基于ICS双流散热系统，改善显卡卡外流



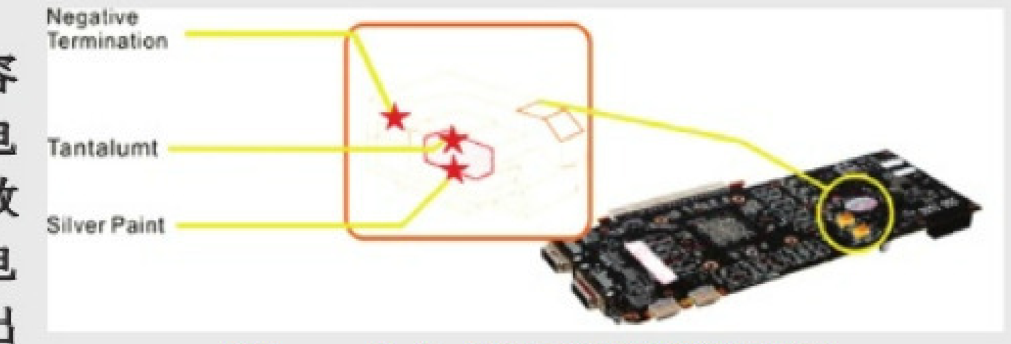
AIR-kit空力散热套件



不仅加强散热，蓝色眩光也体现了定制文化的内涵

定制套件2：银质胆电容

iGame定制版Fermi显卡另外一个最大不同就是采用了银质钽电容（Silver Paint）。Silver Paint银质钽电容是一种真正意义上的固态电容，它没有中空的内腔结构，没有液态配方，使用钽金属和银涂层做介质，1956年由Bell Laboratories首先研制成功。Silver Paint银质钽电容是所有电容器中体积容量比较为出色的一种，滤波性能优异，且具备较高的耐温耐压特性（钽聚合物电容耐温值可达150℃），普遍在尖端军事、航天电子设备领域应用。



Silver Paint银质钽电容结构图

玩家与iGame工程师在前期共同定制Fermi显卡

作为首家推出非公版Fermi显卡设计的AIC品牌，在众人期待的Fermi产品上大胆的加入了空力套件的改革，同时也在延续着iGame“定制”品牌文化的精髓。不过，传说中价格昂贵的“SPT超量镀银”技术（Ultra-much silver plating technology）并未出现在这批显卡上，有消息人士透露，“SPT超量镀银”会应用在下一个版本的非公版设计上，同时还将会继续引入全新的空力套件系统，iGame也将会加入更多与玩家Crossover的元素，敬请期待！

做网游巨头？不如做游戏设计高手

记汇众教育北京中关村（游戏）校区

大多数人的人生都不是一帆风顺的，有这样或那样的坎坷与无奈。但是，在举步维艰时我们可以运用自己的智慧，增加自己的长处，开创人生新境界！游戏需要策划，人生也需要经营，规划过的人生荆棘才可能减少，走的才会顺畅！

优秀学员案例

姓名：刘宇

就读院校：汇众教育北京中关村（游戏）校区

就职单位：大宇资讯

担任岗位：3D游戏美工

刘宇从小就显示出超乎常人的游戏天赋，曾因游戏装备精良、游戏技能高超而同时跻身几款游戏排行榜榜首，为不折不扣的“网游巨头”。每当谈起游戏，刘宇就喜上眉梢。

2007年，刘宇顺利考取北京市先农坛体育运动技术学院，学习体育专业。刘宇本以为毕业后可以在体育特长方面有所发展，但是没想到毕业后由于专业的局限性，找工作四处碰壁。一张中专学历在人才济济的北京变成一纸白纸，没有任何说服力。

昔日的“网游巨头”开始后悔自己当初选择体育专业，落得如此境地。教育专家认为，目前出现毕业生就业难现象并不是学校扩招，人才过剩，而是与专业性、技能性有直接关系。现在传统教育院校在专业设置、培养层次、教学内容上都存在与市场需求严重脱节的现象，培养出的学生不是现代企业需要的人才，缺乏工作技能，还得进行二次学习，企业自然不愿意接收。其实，社会对高技能、高层次的人才需求量相当大，特别是高速发展的动漫游戏行业，每天都有上百个动漫游戏公司在招人，相应的人才却一直供不应求。

俗话说：“只要你确定了目标，即使行走的脚步缓慢，也是一种进步！”这句话可谓是刘宇人生的真实写照。面对挫折，他依然坚信自己的前途不会因为一时的挫折而停滞不前。只是当初选择方式、途径和自己的梦想不太对路！痛定思痛，针对自身技能缺乏的现状，刘宇加入了“充电”行列，走上了到职校继续学习的道路。在对北京的游戏职业教育市场进行比较后，于2008年9月进入数字娱乐职业教育专业机构——汇众教育北京中关村（游戏）校区，主攻游戏美术设计专业。

重回校园，定格游戏美术设计师

自从重新踏进校园的那一刻起，刘宇就将目标定格在中国优秀游戏美术师。源于这个信念，刘宇每天都情绪高涨。据刘宇的班主任介绍：“每天，刘宇总是第一个来到教室临摹作品，进行上机演练。很多次大家都去吃晚饭了，他还依然伏案研究电脑美术设计软件：Photoshop、3D max、Particle illusion等，潜心学习游戏特效设计。除此之外，他认真、务实、严谨的求学态度更是大家有目共睹的。在汇众园地里，大家有着相同的兴趣爱好，不同层次、不同年龄的学生都在一个起跑线上学技能。看到班里和自己一起学技能的同学有的比自己年龄小却技艺突出时，刘宇则会抱有一种良好的心态，不耻下问。不仅如此，他还有一种打破砂锅问到底的游戏精神，通过对一个问题的不断挖掘，将隐藏的诸多连带知识点有效串联起来，从而形成一条完善的知识结构链。”



学员作品



学员作品

文凭与手艺，是传统教育与职业教育两种教育不同的社会就业准入要素。传统教育的特点是以学历文凭为导向；职业教育以培养学员谋生技能为基点，贴近企业人才需求设置课程，加强学生的实际操作技能。这一点，刘宇可谓是直接的见证者与受益人：“通过一年多的学习，我感觉游戏学院的教学模式主要涵盖：理论学习——案例模拟——上机实训——项目实战等四种。其中，在抓基础的同时，我们可以看到学院将教学重点很大程度上放在了学员实践性、操作性、动手能力的培养上。在每次模拟结业时，项目作品的完整程度、游戏软件运用能力以及制作技法都是衡量学员是否合格的元素。另外，学员可在项目开发团队中扮演不同的角色。在2008年~2009年，我为腾讯公司设计人物原画和动画作品，另外还和同学一起参加了清华大学建筑设计研究院的百个雕塑模型外包项目，项目完成很成功，受到了业内人士的肯定。”

将自己的兴趣转变为终身职业！事实证明刘宇的选择是对的，只要有能力，有技术，就能在职场立于不败之地。在一年学习生涯即将结束时，在学院组织的动漫游戏校园专场招聘会上，因场景设计思路新颖，刘宇被大宇资讯公司相中，任职3D美工动画师，并获得了可观的薪水。所有的一切，在一年前都是他不敢想的！

汇众教育北京中关村（游戏）校区

网址：http://www.bjgamecollege.com



头牌新闻

暴雪公布《星际争霸II——自由之翼》标准版、典藏版内容及价格

■本刊记者 罗宾

暴雪于近日正式公布《星际争霸II——自由之翼》标准版、典藏版的内容和价格，根据官方公布的信息，游戏标准版售价是59.99美元（约合人民币410元），只包含游戏内容，在游戏正式发售后并达到一定出货量后即在官方战网开放该版本的付费下载服务，该游戏的典藏版只在商店柜台出售，价格为99.99美元（约合人民币685元），其内容包括：





游戏的典藏版（左）包装盒外观标准版包装盒外观





典藏版赠品中的原画画册和2G U盘

一本176页的《星际争霸II——自由之翼》原画画册

一枚以游戏主角之一Jim Raynor的士兵铭牌为造型的2G U盘，其中包含《星际争霸》原版及资料片《母巢之战》

一张记录幕后花絮、制作人访谈、导演评论等内容的DVD，时长超过一小时

《星际争霸II——自由之翼》的官方音乐CD，包括游戏原声和一些附加的音轨

《星际争霸》漫画第“0”卷，作为该系列漫画的前传

《魔兽世界》中的随身宠物“迷你雷神”，可由单个战网账号中的所有角色使用

典藏版购买者独占的战网下载包，包括战网账号可选用的特殊头像，可涂装到游戏单位上的特殊图案，以及游戏中“雷神”单位的独特造型

官方同时表示：购买该游戏的玩家不需支付额外费用即可参与战网线上对战。

根据暴雪的一贯风格，《星际争霸2——自由之翼》在公布各版本内容和售价之后还是迟迟没有公布正式发售日期，不过随着Beta测试为游戏的完善带来的缓慢进展以及来自股东方面的压力，相信该游戏的发售日离我们已经不算太远。P

晶合热点

17173在京举办游戏风云盛典

3月31日，众多知名游戏公司的主要领导及业界嘉宾齐聚一堂，共同参加知名网游门户17173举办的2010年度“优游天下·17173游戏风云盛典”。“17173游戏风云盛典”是由知名网游门户



17173主办的网游颁奖盛典，所评出的“2009年十大新闻”和“2009年中国网络游戏风云榜”完全由玩家投票产生。颁奖典礼上，分别颁发了“2009年中国网络游戏风云榜”中的“年度十大最受欢迎网游”“年度十佳3D、2D网络游戏”“年度十佳国产原创网游”等十五大奖项。本刊执行主编王晨作为颁奖嘉宾也出席了本次活动。

Steam平台举办《现代战争2》“免费周末”活动

近日，Valve于旗下Steam平台举办《现代战争2》“免费周末”活动，尚未购买该游戏的玩家可以免费下载一个仅包含多人游戏模式的《现代战争2》，并且可以在该活动期间进行免费的在线



游戏，甚至可以免费得到由官方提供的最新地图包。官方表示：这一计划是为了让更多玩家能体验到该游戏的乐趣。《现代战争2》尽管在游戏市场上创造了奇迹，但其长期居高不下的售价令一些对该游戏题材不感兴趣且囊中羞涩的玩家望而生畏，Steam平台的这次免费试玩活动显然是针对那些尚处于观望阶段的玩家的，毫无疑问，在这个免费周末结束后，肯定会有一些玩家会支付50.99美元（约合人民币349元）在Steam平台购买完整版的《现代战争2》。

《堕落星球》主设计师离职

由Icarus Studios开发的末世题材网游《堕落星球》(Fallen Earth)于2009年9月开始正式运营，并于不久前正式举行了运营半



年的庆典活动，在整个工作室因该游戏的运营而逐步进入正轨之时，制作团队的主设计师Lee Hammock却宣布离职。据悉，Lee Hammock在离职后加入了Gargantuan Studios，担任编剧一职，Gargantuan Studios正在制作一部以Marvel漫画中的超级英雄为题材的大型多人在线网络游戏“Marvel Universe Online”。Icarus Studios在游戏网站上公布了主设计师离职的消息，并表达了对他的祝愿：衷心祝贺Lee Hammock获得这次制作他心目中理想游戏的机会，能与他共事，在过去4年中共同雕琢《堕落星球》故事是我们的幸运，希望他未来的事业能更加顺利。

韩国仿DOTA风格网游内测遭玩家恶评

由Neoact开发的“Chaos OL”于近日完成首次内测，内测期间出现的服务器运行不稳定、游戏Bug众多，优化不足、在高端配置电脑上也不能流畅运行等问题导致游戏遭到大量韩国玩家的批评。据悉，《Chaos OL》改编自《魔兽争霸III》的地图模组DotA Chaos（被称为DotA Allstars的“兄弟版”）。该游戏采用了Chaos的游戏地图和英雄角色，并声称以积累7年的玩家对战数据来确保游戏的平衡性。因此，韩国玩家对该游戏的期待值一度非常之高。但希望越大，失望也就越大，内测版本所暴露出的种种不足让参与测试的玩家感到非常不满。测试结束后，Neoact开发部门对内测中的种种问题做出了解释：开发部门为了测试更多的内容和系统，仓促加入了很多内容，这是Bug众多的原因。参与测试的玩家数量大大超出预期，导致服务器负载过大、不能稳定运行。最后，Neoact对参与测试的玩家表达了歉意，并承诺一定会对内测中暴露的缺陷做出修正。



索尼网游《自由国度》运营一周年创千万注册佳绩

索尼在线娱乐（Sony Online Entertainment，SOE）于近日宣布：旗下免费网游《自由国度》在运营一周年庆典到来之际已拥有1000万注册用户。SOE主席John Smedley表示“在运营一周年之际取得这样的成绩，是一件难以置信、令人激动的事件。在《自由国度》中，我们创造了与《无尽的任务》不同的游戏类型，并且得到了如此之多玩家的认可，这令我们倍受鼓舞，今后，诸多不同的游戏内容还将陆续加入到游戏之中。”据了解，为庆祝运营一周年及注册用户数超过1000万，时长一个月的线上庆祝活动已于四月中旬开始。新的迷你游戏、游戏中的纪念T恤衫时装、新的彩虹独角兽坐骑，甲虫、动物和宠物气球、15个周年庆相关人物以及大规模的蛋糕大战等新内容将陆续加入到游戏之中。





晶合新作

搜狐畅游宣布《中华英雄》终极内测启动

近日，搜狐畅游于人民大会堂召开新闻发布会，正式宣布采用Unreal 3D引擎制作的现代武侠题材网游《中华英雄》开启终极内测。据悉，《中华英雄》是由台湾省中华网龙公司打造的3D武侠网游，改编自香港著名漫画家马荣成、黄玉郎联手打造的同名漫画，该游戏强调富有视觉表现力的“组合式武功招式”和有创意的“电影式剧情副本”，在台湾省运营状况良好，已取得同时在线人数超过22万的佳绩。《中华英雄》是搜狐畅游“祈宝计划”启动以来代理的首款3D网游产品，也正式宣告搜狐畅游进军国内3D网游市场。在本次发布会上，搜狐畅游还宣布曾出演《中华英雄》原著电影的影星郑伊健担当游戏代言人，郑伊健除了将重现经典“华英雄”的形象之外，还将于《中华英雄》网游展开一系列如游戏植入、线下推广等深度合作，并受聘成为搜狐畅游荣誉员工。



中华网龙总经理吕学森(左)、郑伊健(中)与搜狐畅游总裁陈德文(右)在发布会现场的合影

谋略网页游戏《战国春秋》近期开放测试

谋略网页游戏《战国春秋》已于近期开放测试。周平王迁都洛邑之后，西周结束，东周列国自此进入王室衰微，诸侯争霸的新时期，《战国春秋》以这段历史为背景，在游戏中还原那场跨度300年的动乱。游戏具有浓厚的历史气息，同时拥有轻松的建设系统，数量高达千余名的将领可由玩家亲自养成，玩家还可亲自施展合纵连横之策，游戏中谋略的成分无处不在。



晶合快评

当我们在玩游戏的时候我们在玩什么

■晶合实验室 生铁

近3年来，PSP填补了我生活中最烦躁的那些盲点。比如说，睡觉前，还比如说，在银行排队，还比如，出差，在飞机火车上的大股大股的忧愁时光，都能被它所填补。电影、模拟器、游戏、电子书、MP3。这里面不仅游戏可以分门别类，MP3也可分成音乐、相声、评书……

任凭你需要安静还是需要刺激，PSP都能短时间地安慰你。

本来有些翻炒的游戏，如果是在家用机和电脑上，我就根本不玩了，比如《铁拳6》或《死或生天堂》，但是因为它们是出现在PSP上的游戏，我还是很开心地玩了。

《死或生天堂》是Xbox 360上作品《死或生沙滩排球2》在PSP上的移植作品。我眼巴巴等了它差不多半年，因为我很不喜欢《真・三国无双Multi Raid》，也不喜欢日本系的文字RPG，也不喜欢“机战”，也不喜欢《死神》，我还能玩什么呢?

我期待这个游戏有两个原因。一是我很喜欢《死或生》的人设和格斗感觉，我觉得这个格斗游戏比《铁拳》系列的人设要自然好看一点（和胸围没有直接关系）。《铁拳》里的人脸都很纠结，人物服装比《拳皇》还要傻，说时装不时装，说功夫不功夫，莫名其妙。最受不了是它里面带的那种《铁拳》所独有的幽默感，让我浑身起鸡皮疙瘩。我知道有好多人这会儿就要张口说《铁拳》博大精深了，又要提它那套连击技了。精深不深我不知道，反正我说的是人设。至于格斗感觉，虽然《铁拳》的浮空连击傻得要死，但《死或生》的格斗，一旦交上手，感觉也不太象人。一脚把对手踢到50米外，你以为你的腿是气锤啊？所谓的3D格斗游戏里，《VR战士》我觉得还比较合我的口味，但VR一来没有移植PSP，二来，其实VR的打击感也有一点假，而且单机模式非常无聊，就是打一关算一关，换换装，乐趣也有限。

还是《街头霸王4》的人设和打击感，我觉得最满意，可惜它也不出在PSP上。

期待《死或生天堂》的另一个原因是，我在Xbox主机上玩过它的首代作品。看我所喜欢的女格斗家们换上多姿多彩的泳装，然后在沙滩上打排球，确实是非常有趣的体验。我想假如《街头霸王》也出这样一款休闲游戏，我同样会开心的。最重要的是，作为一个休闲游戏，《死或生沙滩排球》系列的排球游戏制作得还是很有章法的，收集模式也做得比较不错。可以说是一款聪明的游戏。

限于PSP主机计算能力有限的缘故，《死或生天堂》没有它的Xbox 360版本那样舒服，由于画面较小的缘故，发球、扣球、接球的位置都有一点不清楚，而且也少了精彩动作回放。但饶是如此，我也尚能玩得津津有味。

满以为这款游戏推出后，各大游戏网站也会照例推出它的专题栏目。不过居然静悄悄地没什么声息。这全是因为自从《死或生》3代、4答宣布为Xbox或Xbox 360独占游戏后，大家对《死或生》这个格斗系列渐渐陌生了，而前面提到的其他几款格斗大作系列，均拥有街机厅版本——尤其是《铁拳》，其风头日渐盖过其他几款同类游戏。因为人们对《死或生》系列的主体不再熟悉，它的外传性作品有感情的玩家也就越来越少。笔者曾见一年轻玩家在网络中质疑，这几个“阿姨”穿着泳装在沙滩上走来走去的游戏到底有什么好玩。

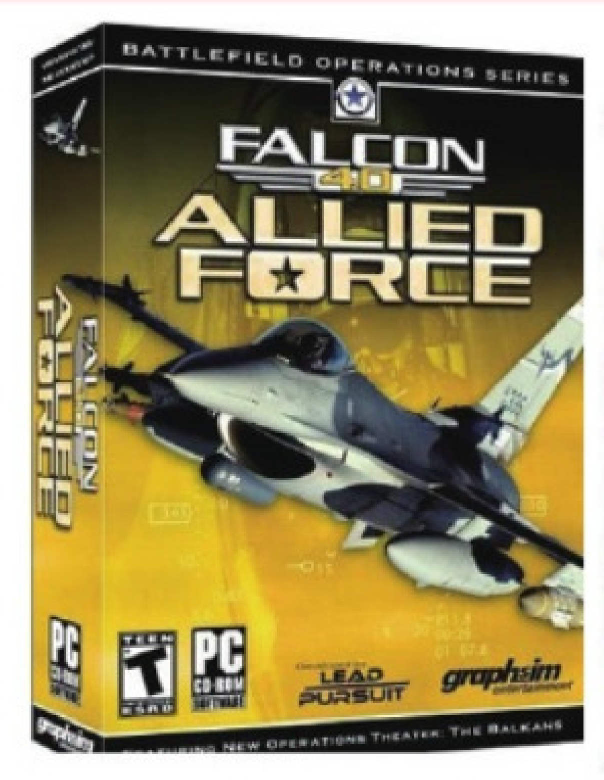
鉴于网媒往往用“乳排”“波涛胸涌”等负面词汇形容这一系列，致使“沙滩排球”这一系列的名声不怎么好。但事实上，我觉得这款游戏是一款相当“有趣味”的游戏。这种有趣味在当今的游戏当中并不多见，非常难得。人们总是拿它与Illusion公司的3D H游戏相提并论，这真的不知从何说起。两者在游戏的层面是完全不能相提并论的。

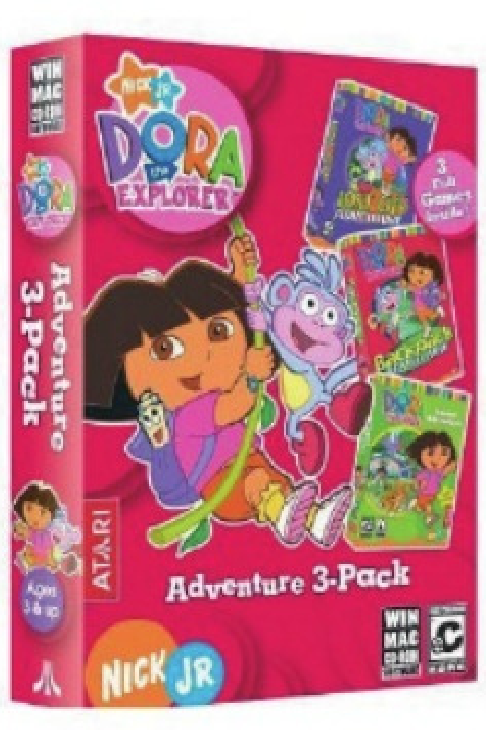
由于有心情可以闲下来玩游戏的时候不多，又加上“天堂”和“沙滩排球”1、2两代都没有什么大区别，所以玩了几次，也暂时不玩。但不管怎么说，比起DS来，我还是亲PSP的。其实我还是想反过来说格斗游戏的事。

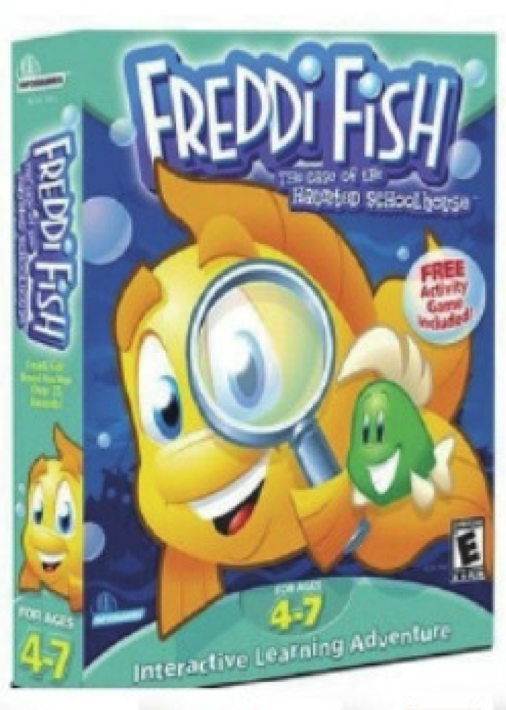

沉默的搜寻者生铁

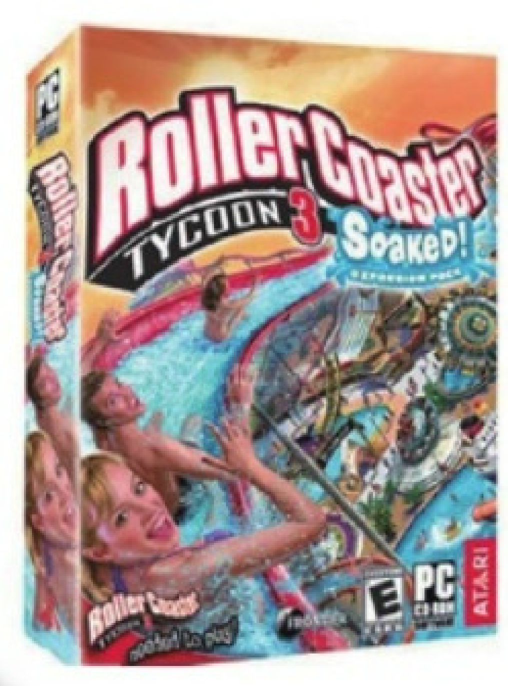
《街头霸王4》我感到最大的问题就是简单，我们俗称的“大招”也即必杀技出起来很容易，每个回合都有机会出两次，就让人觉得有些“审美疲劳”，不知它的资料片《超级街霸4》给人的感觉会怎样，会做出哪些调整，对此我也很期待。更让我期待的是，《街头霸王3》中的一些人物也重新粉墨登场。格斗游戏正在走下坡路，但不管怎么样，《街头霸王》系列中的角色依然最是有格斗家气质的。新增角色中我最关注的还是来自《街头霸王3.3》的依吹和真琴两名人气角色。依吹作为女性角色被定位为青春少女的形象，而她所穿着的头巾和忍装束又是所有游戏中最正统的忍者服饰。而同样的，真琴也穿着正宗的空手道服。真琴被设定为是继承了土佐名门空手道场龙胆馆的家业、每天持续不断锻炼自我的空手道少女。据悉这两个人物的主要招式还和前代相似，但根据对卡普空开发人员的采访，又了解到角色的动作开发还是不简单的。动作手感上既要让老玩家感到不是特别陌生，而同时因为3、4两代的格斗系统完全不同（4代里没有Blocking系统），所以角色过去非常平衡的招式对于新系统来说，有些又成为了造成游戏不平衡的招式。据说国外媒体对此游戏的评价不低，不过游戏到底怎么样，我还是拭目以待。P

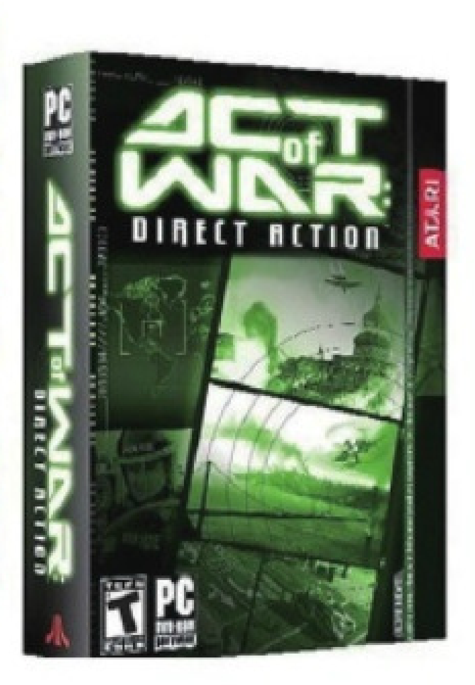
漫画作者：SUNS













金玉其外

——也谈游戏包装的艺术







■本刊记者 罗宾

其实我怀疑人们是不是真的在意产品的外包装。就像我们喝的酸奶或者矿泉水，我们不会因为它们的外观而讨厌或者喜欢它们，我们只会在意它的味道。即使一瓶矿泉水的外包装再好，我们也不会拿它来当作艺术品来欣赏，我们需要的是瓶子里面的水。

游戏也是一样的道理。当有人听说我要谈起这个话题时，他们说：“请聊点更有意思的话题吧，我们对游戏包装没有兴趣！”

没错，因为我们当中很少有人从始至终都在玩正版游戏。在一个被盗版软件滋养起来的社会中，谁还去在乎游戏的包装是否好看呢！即使是在十年前，人们尚且有正版游戏可买，尚且打算支持一下国产正版软件的时候，那些游戏差劲的外包装，也使刚有这样念头的玩家彻底心凉了。游戏代理商一边面对的海外开发商的高昂的代理版权费，另一边面对的却是对正版游戏价格毫无耐心和承受力的消费者。冰火两重天的结果就是，我们用可以买10款盗版游戏光盘的钱，换到了一个封面花哨，而里面全是最差劲马粪纸做内胆的游戏盒子。这样的盒子拆掉塑料封装，放在家里，过不了多久就会变形，把它摆在书架上带给我们的不仅不是一种欣赏，而简直就是一种丢丑。包装盒如是，而打开盒子，发现里面的光盘已经从盘盒里掉了出来，而本来厚得像本书的原版说明书，现在也缩水成了只有骑马订的几页纸——而且还不是全彩印刷。

我保证，假如你不是一个圣人的话，下一次买正版游戏时，真的会多加思量的。

可游戏毕竟又不是矿泉水或者方便面。想象一下，当你进入到一间琳琅满目的游戏软件店，而试图找出可能最适合自己的一款游戏时，游戏的外包装上的画面，将对你起到至关重要的作用。

而突然我们发现，关于游戏包装的这个话题，其实一点也不无聊，我们会永远在记忆中珍藏我们第一次见到自己所爱游戏的那一刻的情景。

商业产品内的包装设计是一门大学问，可以不夸张地说，围绕它产生了当代商业社会中非常巨大的一条产业链。

简而言之，一个生产出来的产品，需要通过包装来对产品起到保护的作用，同时当产品摆上货架后，让包装能对消费者产生吸引力，这听起来就有点像人类穿衣服的功效。一般地说就是给生产的产品装箱、装盒、装袋、包裹、捆扎的事。产品包装对于生产者是最普通的事，现在很多人已经把它看成一种营销手段、名牌战略，在营销谋略中也占一席之地。

产品包装，是消费者对产品的视觉体验，是产品个性的直接和主要传递者，是企业形象定位的直接表现。好的包装设计是企业创造利润的重要手段之一。策略定位准确、符合消费者心理的产品包装设计，能帮助企业在众多竞争品牌中脱颖而出，并使公司赢得了“可靠”的声誉。 包装设计具有建立品牌认知的行销作用，也就是利用包装设计呈现品牌讯息，建立品牌识别，使消费者知道商品的品牌名称、品牌属性，进而建立品牌形象。在品牌知识的架构中，亦将产品的包装视为是品牌形象联想的来源之一。

谈到产品的包装，主要有三个要素，即外形、构图和材料。

我们今天谈游戏的包装设计，主要谈它的构图，因为众所周知，游戏的包装盒的材质基本是千篇一律的，而又为了便于在书架或书柜中摆放和存放这些游戏包装盒，中规中矩的长方体造型是最受欢迎的。而那些限量典藏版的特殊造型设计，通常是为游戏发烧友收藏而准备的，它对普通玩家往往不构成直接的吸引力。

虽然现在的电子游戏封面被设计得越来越精致美观，有些甚至达到了电影海报的精彩程度，但有关于游戏包装的美术设计，往往是在这个行业中不为人所关注的。记者通过采访了解到，在国外的游戏企业中，游戏包装图的设计出炉通常是这样的：由开发部门的美术原画组提供素材和资源，通常他们会应游戏总制作人（Producer）的要求提供几种不同的选择方案，并将这些方案交给市场部门审核。最后由市场运营总监和总制作人来负有最后的决定权。而游戏的开发团队中的成员，也只有当他拿到产品之后，才会知道他参与制作的游戏被包装成了一个什么样的产品。

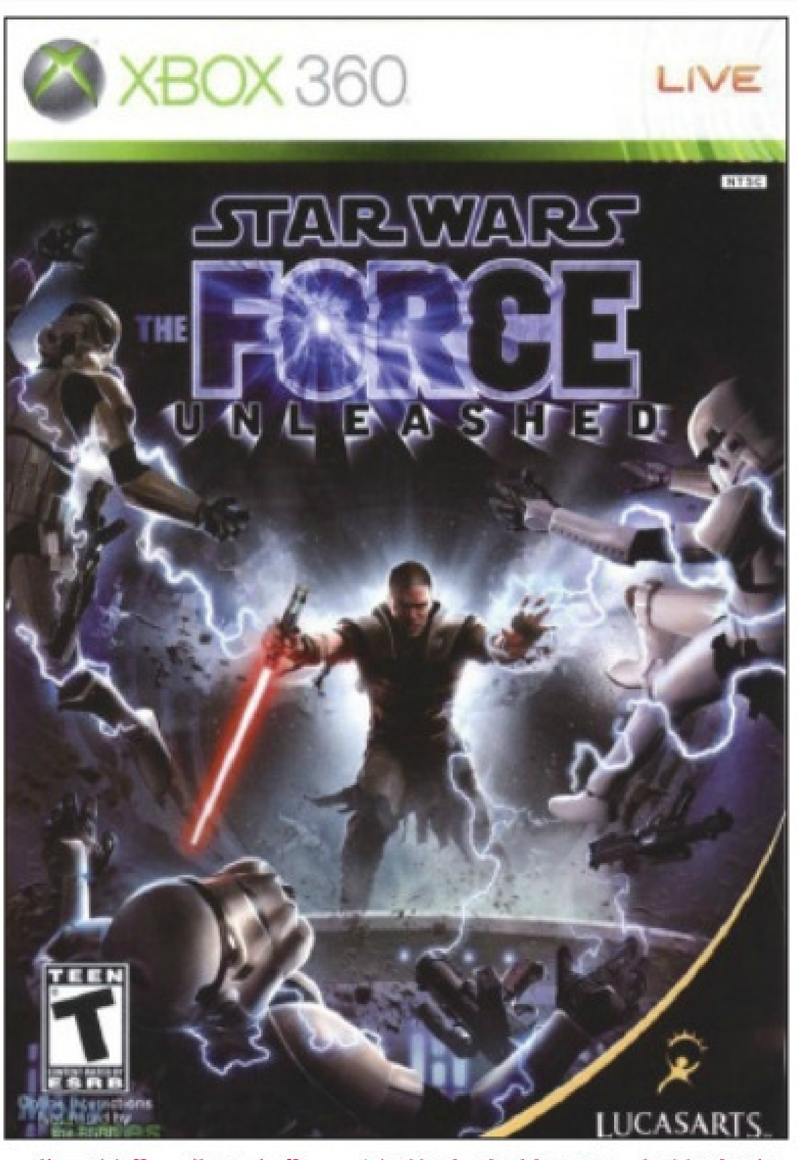
在电子游戏产品极大丰富的今天，游戏的消费群体在销售店中对每个游戏产品的关注时间非常短暂，好的封面设计必须力图抓住消费者的眼光从货架扫过的一瞬间来吸引他。而不同形式、不同内容、不同定位的游戏的封面设计方针是不同甚至截然相反的。

我们以Lucsart开发的动作游戏《星球大战——原力释放》（Star Wars The Force Unleashed）为例。众所周知，《星球大战》是美国电影制作人乔治・卢卡斯所制作拍摄的一系列科幻电影。《星球大战》三部曲中首部的人物及故事是参照日本导演黑泽明的《战国英豪》所创作而成。1990年代末开始他拍摄了最初的三部曲之前的故事。同时他把最初的三部曲改为六部系列。

由于游戏依托的是一个世界级的品牌，这个品牌的影响力已经无需通过游戏的外包装来向消费者诉说它的世界观主题。所以这个游戏的封面中没有吸引人注意的主要人物形象，也没有非常花哨的标题，而仅仅是将电影原作中的一些元素照搬上来。首先STAR WARS的主品牌是不能改变的，放在首要的位置，而整体的画面偏暗，画面中一位持有激光剑的绝地武士正在释放一股强大的“原力”，这力量不仅将周围的邪恶帝国士兵轰飞，就连游戏的副标题也仿佛被这强大的力量震得发颤。

这个游戏的封面设计显得不够夺人眼球，可实际上它不需要这么做，它只需要告诉人们，这是一款《星球大战》系列的作品，并且它的主角是可操纵的绝地武士便可以了。

而与之恰恰相反的一个案例是，同样作为动作类游戏的《翡翠帝国》（Jade Empire）的包装设计，它的色彩鲜艳，人物充满东方情调（起码在西方人眼中是这样）和传奇色彩。这是一款融合了武侠、奇幻与神怪等要素，以古中国文化为背景的A・RPG。游戏开始玩家可选择7名各具特色的游戏角色，也可以依照自己的喜好自创新角色，学习自古流传的武术，透过不断的苦修来朝向武术大师之路迈进。游戏中有着各种流派的招式，包括武术派招式(如幻影拳、风啸龙吟拳)、法术派招式(如迷魂拳、悲惨烈焰)、武器派招式(如双



“星战”“原力”，这些本身就是最大的卖点



充满异国情调的冒险……让人无语的西方审美

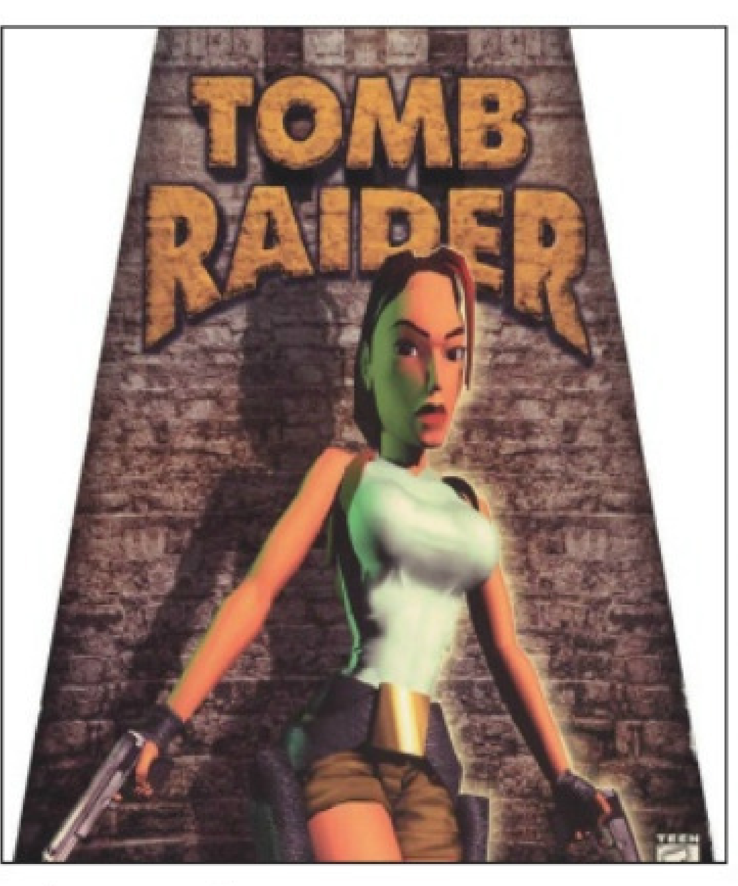


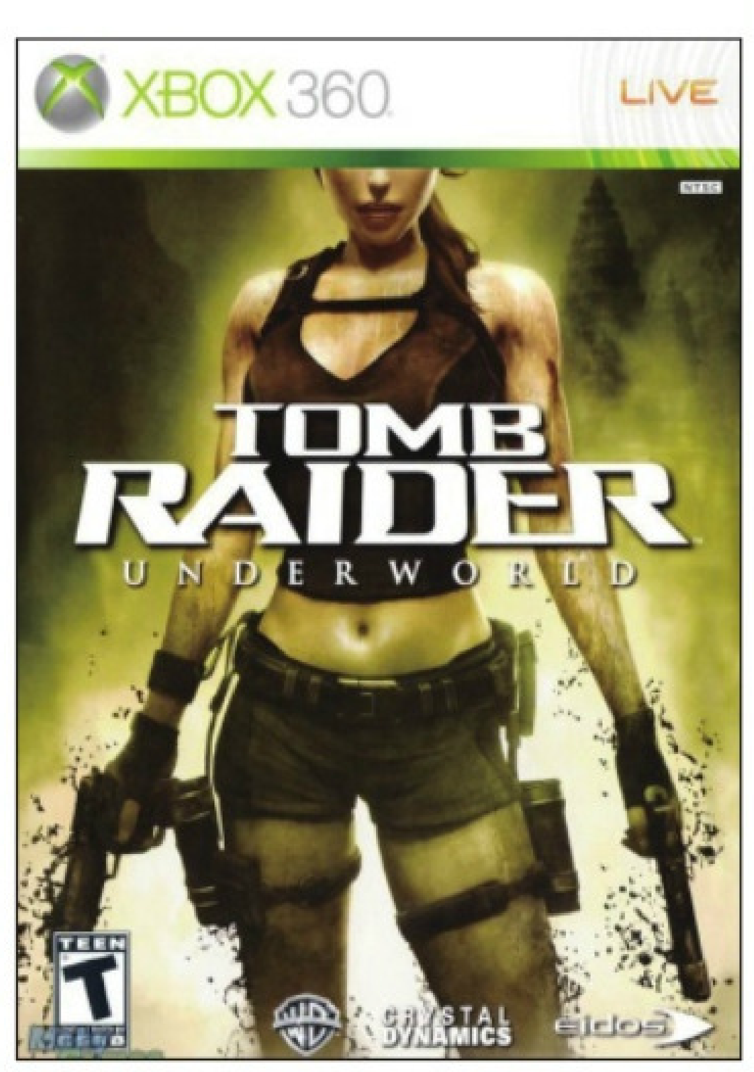
销量第一的PC游戏的封面，好像也很一般嘛

斧、戟或是实时武器如椅子等)或是幻化派招式等等。每种战斗招式都有其独特的速度、力量、形式与组合方式，涵盖范围从拳击、脚踢、兵刃、气功、法术以及幻化术等。

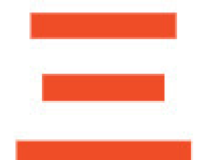
基于游戏的特征，游戏的制作人为游戏选择了这样的封面设计。封面中出现了英姿飒爽的女侠（别去看她不伦不类的衣服）、文身的功夫高手、东方的怪物、龙、东方式建筑的飞檐以及小小的古代兵士形象等多种要素，使人可以看上好一会儿。而这个设计中最出采的还当属它的游戏标题的设计——它和画面中其他要素的风格统一，并且显得抢眼，从远处也能看清它——最起码比《星球大战——原力释放》那排小小的Star Wars要清楚得多，通过字体和单词本身的内涵，巧妙地烘托出“这是一款东方幻想游戏的代表作品”的印象。能在游戏包装中通过标题对游戏作出很好诠释，这在游戏包装中也是不多见的。因为在包装设计里，文字本身就是传达思想、交流感情和信息、表达某一主题内容的符号。商品包装上的牌号、品名、说明文字、广告文字以及生产厂家、公司或经销单位等，反映了包装的本质内容。包装装潢设计中的文字设计的要点有：文字内容简明、真实、生动、易读、易记；字体设计应反映商品的特点、性质、有独特性，并具备良好的识别性和审美功能；文字的编排与包装的整体设计风格应和谐。虽然《翡翠帝国》是否是一款优秀的游戏我们可以有自己的保留意见，但毫无疑问作为一款游戏包装上的商标文字设计，《翡翠帝国》是合格的。

我们再来看看另一款超级大作的《模拟人生2》的包装封面是什么样的吧。包装盒的正中央最醒目的地方是游戏的标题名称，它是画面的主角。而配角则是周围那些年龄各异、相貌各异、着装各异的角色，他们当中有的在接吻、有的摆出武术的架势。而熟悉这款游戏1代作品的玩家，一旦在商店里见到这款游戏摆在货架上，立刻会有一种要把这款游戏带回家的欲望。而熟悉一代作品的玩家，会很容易发现站在那排人最后面的还有一个外星人。“我除了可以扮演黑社会分子和武术大师外，难道我可以扮演外星人？”封面制作者希望传递着这样一种好奇给玩家。而实际上，The Sims这个其实很有些霸气的原文名字，也很容易吸引新玩家。人们从这款游戏的封面上看不到暴力、看不到任何不健康的元素，而只会看到那些角色们似乎有话要说的耐人寻味的表情，以及The Sims这个名字。他们很可能会把这个游戏拿起来看一看，而这时，他们会看到游戏包装盒右下角那更霸气的一排小字——至今为止世界销量第一的PC游戏。可不是所有游戏都有资格这么说的呦。





《古墓丽影》从初代到今天，一晃居然经历了十几年，但我还是喜欢以前封面上的劳拉，她的眼神会说话，而新版劳拉的眼神……



大部分的产品，都在包装盒的画面上试图体现出更多的色彩和更丰富的信息，因为综合利用颜色、造型、材料等元素，同时表现出产品、品牌等企业的内涵和信息，才能突出产品与消费者的利益共同点，对消费者形成较直观的冲击，进而影响到消费者对产品和企业的印象，使产品醒目的摆在货架上，有效的完成吸引消费者的目的。但恰恰另有一些游戏产品，它们选择了相反的方式。比如《创世纪Ⅶ》（Ultima Ⅶ: The Black Gate）。《创世纪》系列是上个世纪80、90年代的著名RPG系列品牌。该系列脱胎于迷宫游戏Akalabeth，

此系列的创始者理查德·盖瑞特在开发Akalabeth之后，设计制作了这一中古世纪的角色扮演游戏。

创世纪系列的产生可以说是从迷宫游戏Akalabeth演变来的，此系列的创始者 Richard Garriot(理查。盖瑞特，创世纪设计者)在开发Akalabeth之后，准备设计一个中古世纪的角色扮演游戏。该系列也是游戏界公认的经典角色扮演游戏，同时也是游戏史上作品最多、最长寿的系列。除了8款正传作品外，创世纪系列还包括了《地下创世纪Ⅰ、Ⅱ代》，《创世纪外传Ⅰ、Ⅱ代》以及我们网络游戏的启蒙之作《网络创世纪》。7代在正传系列中是一个起承转合的作品，从这一代开始，之前玩家所扮演的圣者角色开始堕落。它的副标题The Black Gate似乎预示了这种情况。

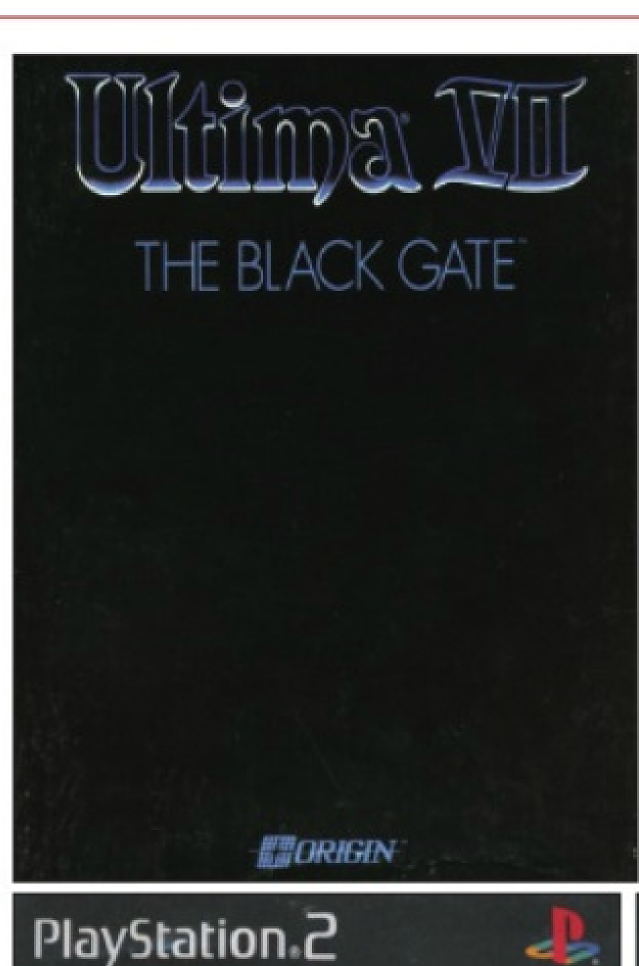
这款诞生于1992年的产品，封面上一片漆黑，只有游戏的名称和开发公司的名称——只有大品牌才敢这么做。当一款游戏系列已经达到第7代作品时，人们已经知道Ultima这个名字意味着什么了，而你无需对此多说什么！你知道只有它是它所处时代里最棒的RPG游戏。

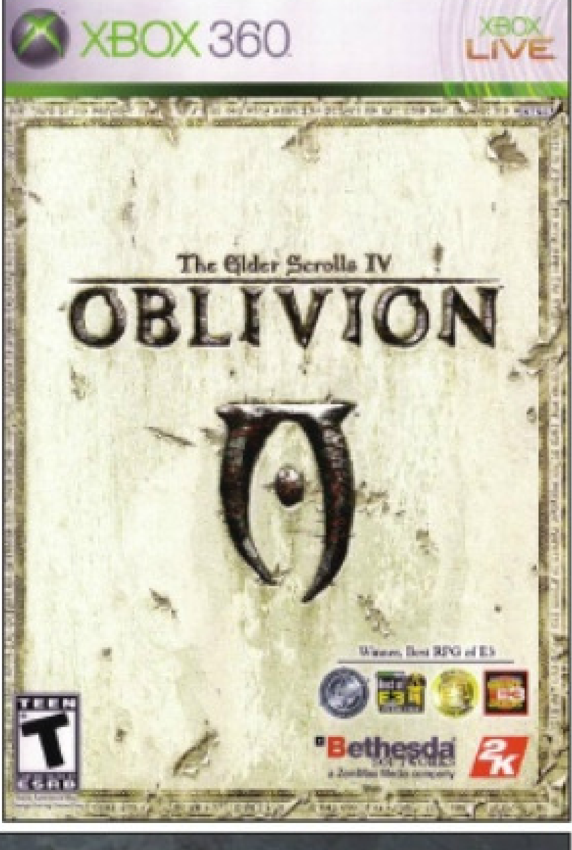
同样敢于采取这样的设计标志的，还有《最终幻想Ⅹ》《半条命2》《上古卷轴Ⅳ——湮没》《毁灭战士Ⅲ》《三国志Ⅵ》的典藏版等有限的一些游戏作品敢于采取这样的包装。它们无庸质疑地代表着它们的品牌是其所处时代中的大作。《最终幻想Ⅹ》《半条命2》万人瞩目自不必说，《三国志》系列当时也正如日中天，而《三国志Ⅵ》则是它进军Windows 95平台的第一作，其意义不言而喻。

其中《上古卷轴Ⅳ——湮没》的封面非常值得一提。它巧妙地把古老的、布面磨损的魔法书印制在产品的包装盒上，使看到游戏封面的人有一种去触摸它的欲望。而更深层次的原因是，它的制作者深知它已经强大到不需要像《翡

翠帝国》那样通过稀奇古怪的猎奇形象来博得购买者的青睐。一本魔法书，带着点破损，它就摆在你眼前，还有什么比这更能说明问题吗？当然，最终它没有做得像《创世纪Ⅶ》那样极端。因为它毕竟是一款当代的主流作品，它把“2005年E3大展最佳RPG”的荣誉字样印在了包装盒的右下角，这显然也是市场运营部门的主意，目的是为了挽回一点过于简洁的封面所造成的信息损失。

而和《上古卷轴Ⅳ——湮没》采取相同策略的游戏包装封面，还有《博德之门Ⅱ——安姆的阴影》（Baldur's Gate Ⅱ: Shadows of Amn）。这款游戏是由加拿大Bioware公司和美国Interplay公司旗下的黑岛工作室（Black Isle Studio）联合制作并于2000年9月发行的作品。是前代《博德之门》及其资料片“剑湾传奇”的续作。与博德之门一代相比，游戏剧情中奇幻成分大大超过了悬疑和现实成分。游戏中的世界地图也比一代更为广阔，从沿海的安姆帝国首都阿斯卡特拉到内陆的贸易市镇崔米镇、海岛布林罗、地下的幽暗地域，再到精灵国之都索丹尼斯拉都包括在内。皮革装订的中央带有王国徽记的古书，本身就说明了游戏的类型。











大作的封面才可以如此简洁——这似乎是一个定律了，而简单的封面又衬托出大作的范儿，它们印在包装盒上的那些经典的标题、或者叫商标、或者叫游戏的名字，用手摸起来都是那么有内涵……

四

看过了一些近几年来游戏产业高度发达后的游戏包装封面，我们再来看几款上个世纪的老游戏的包装封面设计。这里我们选取了几张世嘉MD主机上的游戏包装封面图。世嘉MD主机全名Sega Mega Drive，美版名为Sega Genesis，原名还是很有霸气的！它采用了摩托罗拉68000（8MHz 16BIT）+Z80（4MHz/S 8BIT）的双CPU设计，这是当时世界上第一台16位家用电子游戏主机。尽管FC时代优秀的游戏层出不穷，但限于机能，它无法与当时街机厅中快速发展的大型主机的震撼效果相媲美。

而世嘉MD则是第一款能在家庭电视中展现大型游戏机效果——或者我们不如说展现更为拟真的游戏世界的一代主机。它为衔接过去与今天的游戏发展，起到了不可或缺的作用。或者说，对于今天喜欢DS掌机的玩家而言，它的画面仍可接受，不至于达到FC那样“惨不忍睹”的程度。

正是基于这样的背景，当时游戏封面的设计也更向电影化、成人化、成熟化的角度趋近。而MD CD的推出更把光



怎么说也无法被称为成功的包装封面



大作风范的游戏封面，拿起来就会产生兴趣



和《掠夺者》不同的风格，封面设计也符合西方玩家的审美感觉

盘作为承载游戏内容的介质，使当时游戏的画面、音乐等视听效果更为丰富。

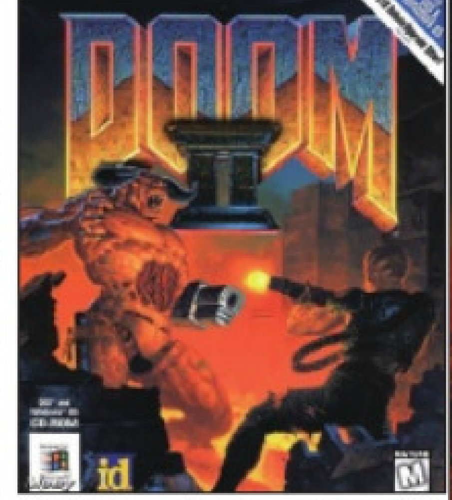
《掠夺者》（Snatcher）就是MD CD上文字冒险游戏的代表作。当时Cyberpunk的末世科幻世界观借电影《银翼杀手》的推出而一度在欧美国家的小说、电影领域非常普及。游戏也不会放过这种充满魔力的世界观。而模仿、借鉴《银翼杀手》的游戏不止一部。但这部《掠夺者》与众不同的是，它的开发者是开发《合金装备》的小岛秀夫。借助CD载体的大容量和MD优秀的机能，《掠夺者》画面优秀、音乐动听，全语音的对话设计以及专业人员的配音，都使它有一种电影般的气势。而它的封面设计也丝毫不马虎。它采取了世嘉MD CD通行的设计版式。而画面中未来色彩浓郁的城市背景、身穿风衣举枪射击的主人公酷似演员加里森·福特。在封底介绍中选取的游戏画面，则精心选取了不同的视角画面，使人感到这个游戏绝对不是普通的文字冒险游戏，而更像一部电影。假如你能穿越时光回到当年，看到这样一款游戏的包装盒，你是很难不被它所吸引的。

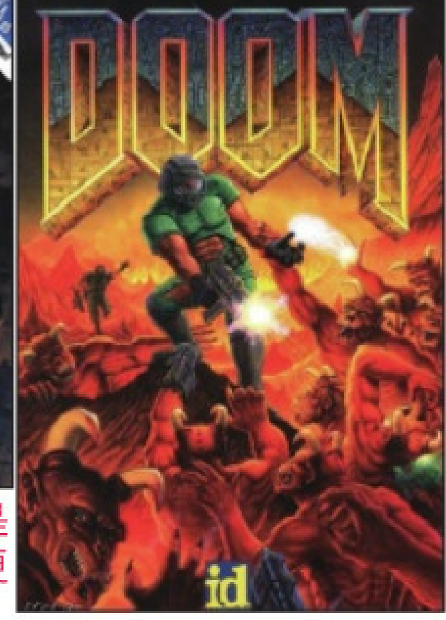
而MD CD版的《终结者》则是失败游戏包装的代表了。封面上直接采用的是电影原作的封面，而且将同样的画面反复重叠交错，好象尚未编辑完成，使人莫名其妙。而封底“更多子弹、更多音效、更多动作”的宣传也让人觉得很拙劣。

而MD CD上的另一款冒险游戏《眼镜蛇——太空冒险》（The Space Adventure "Cobra"）的美版游戏封面则堪称经典。它虽然和《掠夺者》包装封面的游戏核心向感觉相比，显得有点卖弄美女形象吸引人眼球，但它充满了梦幻感，忠实再现了游戏本身所包含的主题内容。



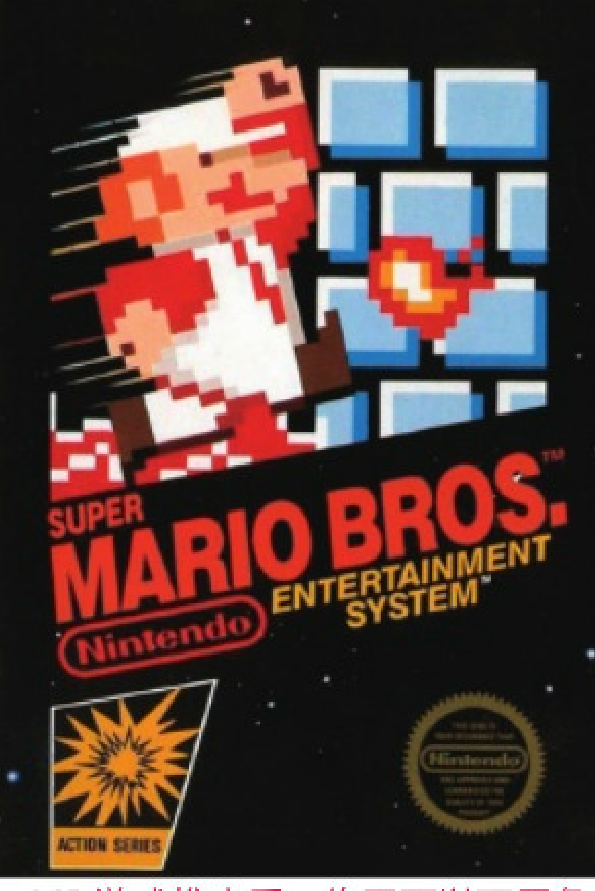






上下两者相比，似乎还是手绘的封面更显精致，更给人以玩味的余地

似乎非常有气势的画面



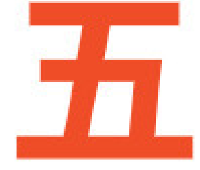
MD游戏推出后，终于可以不用象FC游戏的封面那样简单了



生頼范义的作品涵盖范围非常广

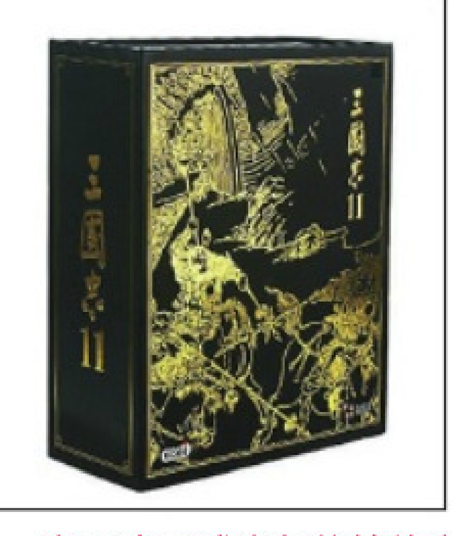
而最后再看一下当时著名的历史模拟题材游戏《天舞三国志》的封面设计……怎么说呢，真的感觉在气势上超过了今天那些画面虽然精美、但感觉并不出众的同类游戏设计。

而当今游戏中仍能带给我们这样深刻效果的游戏封面设计并不多见，比如《侠盗猎车手》系列。它得赖于其对于电影海报的成功借鉴以及Rockstar公司中艺术家们的出色表现。而也似乎只有游戏内容足够丰富的游戏，才敢于采用传统平面绘画作为游戏包装封面的内容。因为它有这样的自信。这样说起来，其实笔者并不觉得大名鼎鼎的《光晕》系列的游戏封面设计很成功，它甚至无法与十几年前的《毁灭战士》相比。



在精美的游戏包装设计的背后，有着平面艺术家的支持。象日本光荣的《三国志》和《信长之野望》系列，其所聘请的封面美术师均为日本著名的插画师和广告画家。生頼范义、长野刚、诹访原宽幸、正子公也……正是这些著名的画家，为这个影响无数人的历史游戏系列增添了灵魂，甚至也弥补了游戏的天生不足，使人们更愿意信任这一系列。其中诹访原宽幸最为当代玩家所熟悉，因为他正是光荣“无双”系列的原画

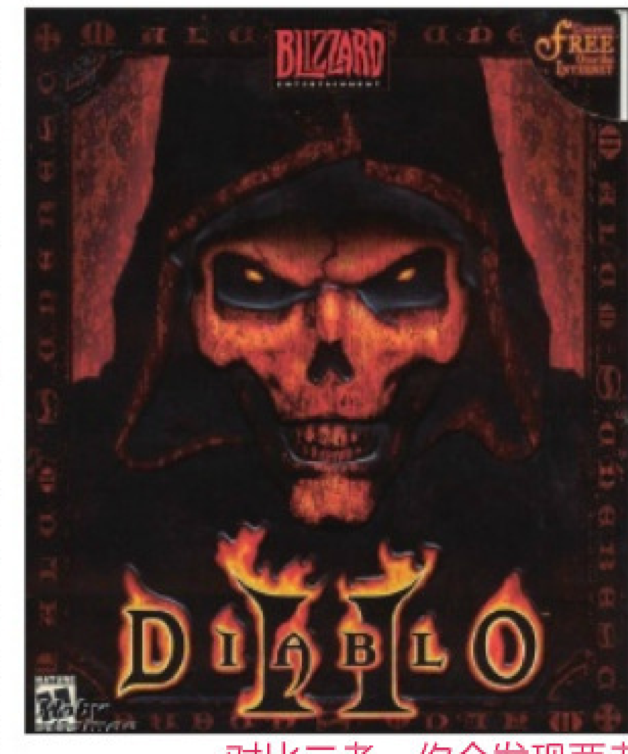


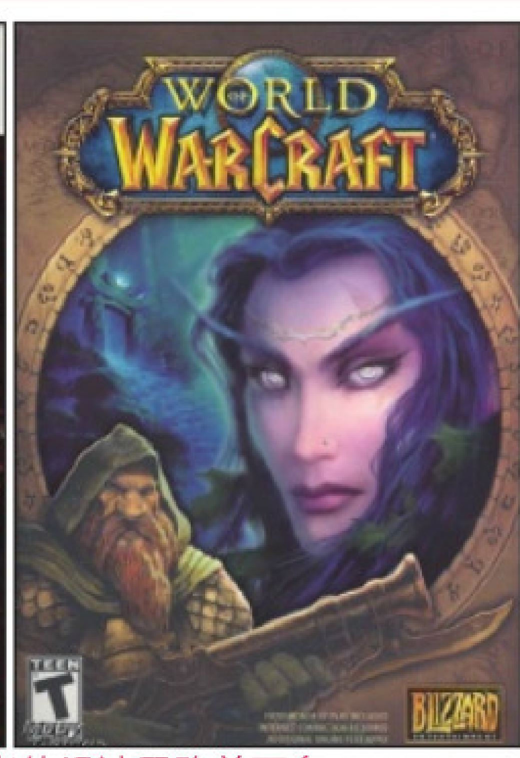




在国内正式出版的简体中文典藏版《三国志11》，此代游戏封面也是由长野刚设计的

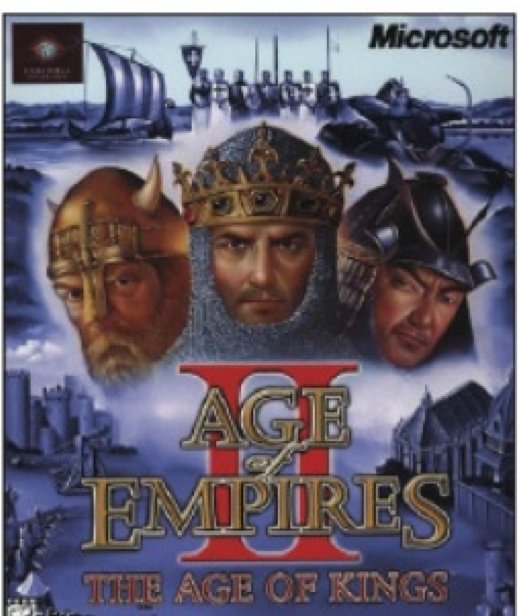
师。而长野刚与光荣的合作历史最为悠久。《三国志》系列5代到11代以及《信长之野望》系列的封面绘画都是出自他手。而笔者更为喜欢的，还是生頼范义。他早年为光荣公司所绘制的各类游戏封面，都有一种收藏感。相比之长野刚的华丽与魄力感，他的绘画更深沉凝重，更加耐看。这些画家同时也大量为电影和书籍绘制插画，自然经验丰富。而作为光荣公司方面，选择知名画师为其绘制游戏包装封面，并不仅仅是为销售一款产品而考虑，而是通过这一系列的精心的决策，使它的产品线最终从外观上就留给玩家和消费者以直觉的印象，即——这家公司是以做历史和策略类游戏为擅长。这是一种成功的商业战略。一款产品的外包装标题、画面元素其实不仅是一个产品商标，是一种符号，它还是企业、机构、商品和各项设施的象征形象。商标是一项关用工艺美术，它涉及到政治、经济法制以及艺术等各个领域。商标的特点是由它的功能、形式决定的。它要将丰富的传达内容以更简单洁、更概括的形式，在相对较小的空间里表现出来，同时需要观察者在较短的时间内理解其内在的含义。包装作为一个品牌的外在表现,是企业希望自己的品牌给消费者一种什么感觉。它所产生的差异以及由此而表现出的“品牌特征”,使其成为吸引消费者的主导因素。包装所承载的物质利益与精神利益就是消费者购买的东西，对包装所代表的品牌要在心智中形成一个烙印，充分表现出品牌的内涵。假如内涵没有或者是不突出，消费者听到、看到包装没有产生联想,就使品牌成为无源之水。了解到品牌形象主要是由制造商形象、使用者形象、产品本身的形象以及品牌本身的人格形象所构成。包装视觉设计要能传达包含这四者的品牌讯息，才算是完整的构成品牌形象。





对比二者，你会发现两者的设计思路差不多





“星际2”的封面与“帝国2”的包装画面各有异趣



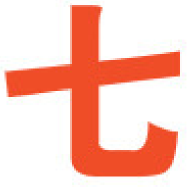
《抵抗力量——惩罚》的封面设计很出色，可惜游戏却很一般



六

谈过光荣之后，我们不禁想到另一家定位非常准确的游戏企业，那就是暴雪。虽然很多游戏的封面设计都已黑色和红色作为配色方案，但从没有一款游戏能像《暗黑破坏神2》的封面那样给人印象深刻。画面的主提是通过纸面压花造就的有凹凸感的标题和魔鬼的面容。这本身对游戏背景的概括直接了党，同时包装盒四周的奇怪的古代符文似乎又在提醒玩家，这是一款黑暗幻想游戏，而不是一款恐怖游戏。尽管这款游戏的封面和暴雪其他的游戏封面一样中规中矩，甚至可以说单看画面没什么婉转和可供人琢磨玩味的元素，但它很直接。

其实你如果再比较一下《魔兽世界》的包装封面，会发现两者其实思路是一致的。而《星际争霸》的封面则直接突出了三个种族作战的感觉，但它远远没有《帝国时代Ⅱ》当年的画面有吸引力。而近年来制作得较为有吸引力的封面，应该是《抵抗力量——惩罚》（Resistance: Fall of Man）了。游戏的封面采取了一个我们印象中典型的战场景象——废墟中一个头顶钢盔的骷髅形象。而令人惊讶的是，这个戴有头盔的骷髅的形象却不是人类，而是一种突变的异种形象。这给消费者传递了已更富有内容的讯息。同时在标题设计中的细节也值得一提——字母A中包含的伦敦塔形象，表明了这是在二战时期欧洲的幻想主义动作游戏。



七





正版和盗版FC卡带《三国志Ⅱ——霸王的大陆》与游戏外包装的比较，左为正版，右为盗版

关于游戏的封面设计，仍有很多绝对优秀的案例无法一一列举。曾为多款游戏作品担任过包装设计的Head First公司的康伦先生大力提倡这种设计，他认为这是一件和游戏一样重要的事情。“有40%的人会因为华丽的包装而生成购买冲动。这是让人一次购买两款游戏的最大动力。它可以模糊掉玩家最初购买某类型游戏的决定。当玩家去寻找某款游戏时，可以会被另一款游戏的包装所吸引，而去购买这游戏。当然如果有一个非常不同寻常的玩家，他也可能忽视掉那些广告，但至少它不会是破坏因素。这是很有趣的，因为它的确能够发挥巨大的作用。玩家可能因为看到类似他们以前看到过的包装，而被吸引。这意味着他们极有可能拿起包装并仔细观看。这将会进一步加深他们的印象，使之相信选择这款游戏是正确的。”

事实上当我们对一款游戏的封面留下印象时，我们的消费倾向已经在瞬间被改变。

古剑奇谭

琴心剑魄今何在

自小修习佛家法术的方兰生，在战斗中将有怎样的出色表现呢？

无论是在少年追寻梦想的旅途中，还是在勇士剑拔弩张的沙场上，战斗一直是RPG世界里经久不衰的焦点。不断地变强，克服一个又一个难关，历经一次又一次考验，我们就在这个过程中变得和故事中的人物一体同心。《古剑奇谭》的战斗系统会在多方面引入全新的要素，令战斗的感觉焕然一新。流畅的节奏、威风的动作、光彩炫目的特技、变化无穷的战局……那些精彩纷呈的战斗场面，将无愧于命运的试炼。

传说中的鲲鱼，优雅而巨大

剑舞流光

——上海烛龙《古剑奇谭》独家专题报道（五）

■上海烛龙研发团队

正如大家所期待的那样，《古剑奇谭》的战斗系统将有很多独特的设定——在经典的半即时回合制模式下，玩家可以在一次行动时发动多个技能。只要有足够的行动力，一次行动内甚至可以同时发出多个不同招数！无论是重视策略，状态牵制配合伤害输出从而掌控战局，还是用压倒性的火力速战速决，瞬间取得战斗胜利，都完全取决于您的爱好和风格哟！不仅如此，如果依序使用特定技能，还会引发质变，施展出神秘而强大的悟出技！至于怎样才能悟出这样的技能，就要由您自己到游戏中来发现了O(∩_∩)O

与多彩的招式组合相应，本作特别为战斗技能设计了快捷按键，玩家可以把爱用的技能组合套路预设为一键出招，角色将以连贯流畅的动作接连使出华丽的招式，让您享尽战斗的酣畅淋漓！即使如此，在势均力敌的战斗中也不能松懈哟！随时都会出现的QTE（快速反应按键）将时刻牵动着您的神经！在本作的战斗里，简单的QTE操作不仅能够提升技能的效果，还可以令角色在挨打的时候奋起反击，只要在适当的时候轻轻一按，就能帅气地将敌人打个措手不及！

不过相比临场操作，有趣的策略才是本作战斗的要点！在《古剑奇谭》的世界里，法术遵循中国传统文化中的五行哲学，即木、火、土、金、水五种属性之间具有明确的相生相克关系。这当中可是有着很大学问的呐！比如受到相生属性的法术攻击，结果反而会变成加血；若是摸清了敌方的属性，选用相克的法术来对付，效率自然会大大提升了。如果能合理地利用五行的生克，掌控战局可就不在话下啦。

已经谈过了法术，接下去就说说每个角色的特技吧。主角们的特技可都是特色鲜明的哟。比如我们的主角百里屠苏，就有和爱鸟阿翔协作发起攻击的招式。另外，悄悄告诉大家，借助角色们在战斗中一起累积的“战意”，某些特技还可以发挥更大更惊人的威力呢！当然啦，只有与多变的敌人战斗才会有千变万化的乐趣。本作中的怪物有着千奇百怪的特色和个性，比如有的怪物一次攻击会同时具有水火双重属性；有些怪物则会说话威胁玩家或是狡猾地向玩家求饶；还有些身体庞大、本领也异常高强的怪物，它们庞



行侠仗义，从这里开始

●类型：角色扮演　●制作：上海烛龙
●发行：GameBar　●上市日期：2010年暑期　●期待度：★★★★☆





图1：绚丽的战场特效，惊心动魄的决战

图2：耳目一新的战斗界面，是否充满了谜团呢?

大身躯的不同部位却是可以分别瞄准、逐个击破的哟！破坏了怪物的特定部位，说不定还能一举颠覆战局、扭转乾坤呢！怎么样，是不是很想挑战一下这些奇妙的敌人?

如此丰富的战斗系统，画面效果自然也不会让大家失望！战斗场景和怪物表现刻画细致；而后期取得的最强“召唤法术”更会运用震撼的动画来表现上古仙灵的磅礴气势。随着战斗的逐渐白热化，技能更会在场景中留下痕迹，连战场本身也会遭到破坏，真正打出一番崩天裂地的景象！

关于《古剑奇谭》的战斗，这里也介绍不少了，相信各位大侠一定已经跃跃欲试了吧。别着急，更大的战斗盛宴还等着您呢！本作特地为喜爱战斗的大侠准备了“侠义榜”挑战系统，在那里大家可以毫无顾忌地专注于挑战各种对手，跟他们打个痛快！不过这侠义榜可是各地百姓和江湖中人有难而发，对手当中暗藏不少惊世高人，出手行侠仗义之前可一定要做好准备哦！最后偷偷提醒一下各位大侠，也有一些任务不是单靠蛮力就能解决的！

除了战斗系统之外，《古剑奇谭》当中还有各种各样丰富有趣的辅助系统，想要了解更多，就请期待下一期的专题报道《珠玉琳琅》吧^0^

神渊秘史

今天的神渊秘史呢，正如大家所期待的，自然是关于《古剑Online》的战斗系统啦。和之前提到的其他环节一样，《古剑Online》的战斗系统也会沿用单机版《古剑奇谭》中的诸多设定。在《古剑Online》当中，大家可以看到很多亲切的法术和特技，以更华丽的画面效果露面。当然，作为以“剑”为名的游戏，经典武器自然也是不会缺席的啦。

而在战斗方式上，《古剑Online》将会使用互动性更强的ARPG战斗模式。由于加入了动作要素，游戏将具有更爽快的操作感和打击感，也更强调玩家之间的配合与协作，真实玩家的互动无疑会给战局带来更丰富的变化。



神秘的上古仙灵，它究竟有着怎样的力量?

玩家互动

在战斗系统方面，论坛中以下几位玩家提出的建议很有借鉴价值：

ID为“独自等待”的玩家建议，可以分部位攻击Boss。非常感谢这位玩家的建议！本作确实存在由多个部位构成的大型怪物，尽请拭目以待∩_∩

ID为“rex2017”的玩家建议改进反击系统，研发人员受此启发设计了有趣的表现。另外这位玩家建议从简单出发加强战斗系统的思路也非常具有参考价值，在此深表感谢！

ID为“haixing044”的玩家建议，在半回合制战斗中增加一些QTE表现。如前面提到的，本作中会出现不同的QTE事件来丰富战斗。非常感谢这位玩家的关注！

ID为“机械化战隼”的玩家建议，设置一个竞技场，挑战某些NPC。本文提到的“侠义榜”系统想必就是“灰机”同学想要的吧?

上海烛龙官方网站：http://www.aurogon.com/

上海烛龙官方论坛：http://aurogon.gamebar.com/bbs/

《古剑奇谭》官方网站：http://www.aurogon.com/gj/

《古剑奇谭》世界观衍生小说《神渊古纪》阅读地址：http://www.gamebar.com/sy P



失落的星球2
Lost Planet 2

■江苏 老黑

在《失落的星球2》（以下简称LP2）中，曾经冰封的EDN Ⅲ星球，已经变成了一个遍布绿色生命的新世界。不变的是凶残的Akrid异形生物，以及恶魔公司NEVEC——即便在土崩瓦解之后，其残余分子依然试图让EDN Ⅲ再度笼罩在一片冰天雪地之中。在CAPCOM公布的最新演示片段中，玩家在本作中扮演的不再是“雪贼”，而是前NEVEC陆战队士兵，试图与志同道合的战友一道，封杀NEVEC的阴谋。

飞行机甲的登场

这个演示关卡的目标，是激活由NEVEC残余力量控制的要塞中的四个热能柱，玩家率领一支由四名成员组成的小队（战友由AI扮演，或者以Drop-in方式进行线上多人合作）。在悬崖的边缘，可以找到一架老式工程VS机甲（Vital Suit），使用一对加特林机枪作为武器，前作玩家对此应该不会感到陌生。在接下来的冒险过程中，出现了一台可以飞行的新型VS，它明显区别于前作最终Boss战中主角使用的“Z.O.E形态”浮游机甲——当玩家控制其腾空后，可以将背部折叠的稳定翼展开，借助喷射背包，VS能够在空中盘旋和滑翔很长一段时间，这样可以让玩家占据制高点，对下方的敌人实施火力全开。这台VS还具有空中Dash的能力，能够以左右快速冲刺的方式，躲避地面炮火的袭击。

LP2的VS在损伤之后，其乘员可以跳出驾驶舱，对机体实施修复（也可以呼唤队友前来救援），但关键组件一旦被炮火命中，所产生的伤害将会是永久性的。比如这台飞行VS的“翅膀”在被损坏后，就会失去空中滑翔能力，变成一台步战机甲。

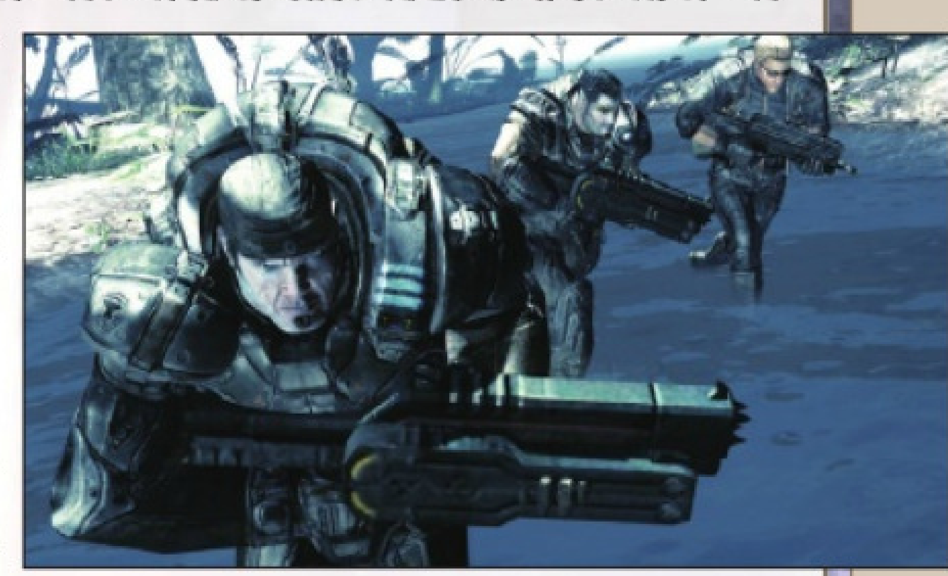
步战内容更加精彩

LP初代给人留下深刻印象的，是它魄力十足的Boss战和机甲驾乘体验，恰恰是因为杂兵战和徒步战内容的乏味，使得这款游戏无法步入动作射击游戏的经典殿堂。现在，CAPCOM准备就这两方面的设计进行修改，在这个演示视频中，也可以看出一些可喜的变化。

由于本作的EDN Ⅲ星球已经转为热带雨林气候，战士们也不必穿着厚重的防寒服，背着氧气瓶，依靠T-ENG值来维持生命了。本作的T-ENG更类似于玩家的“人寿保险”：当HP耗光之后，可以用T-ENG值对血槽进行填充，从而继续战斗。在步战状态下，本作允许玩家同时手持两种武器（不包括需要双手握持的大型武器），就像HALO2中的士官长那样左右开弓，用能量武器和动能弹火药武器配合，实现连击效果。

真正体现步战乐趣的，将会是LP2的四人合作模式。在合作模式下，VS机甲的数量并不会增加，这就意味着玩家们不可能以“人手一台”的方式去面对铺天盖地的AK怪兽。合作模式下还会加入所持金的设计，在每一个关卡结束以后，玩家们就可以在整备画面中购买新装备。由于这是一个团队游戏，因此必须有人做负责医疗的后勤支援，有人肩扛火箭筒提供火力支援，有人要手持冲锋枪与敌人近战……需要根据下一个关卡的地形和敌兵特点，优化团队的火力和能力配置。

LP2的PS3和Xbox 360版将会于5月19日发售，PC版的发售日期目前还没有公布，本刊将会在其游戏机版发售之后，对LP2进行试玩评析，敬请期待。



马库斯、多姆和威斯克的乱入



NEVEC公司的残余力量居然将AK怪兽也训练成了武器

●类型：动作射击 ●制作：CAPCOM ●发行：CAPCOM
●发售日期：2010年5月 ●期待度：★★★★



狩魔猎人2——王的刺客
Witcher 2：Assasins of Kings

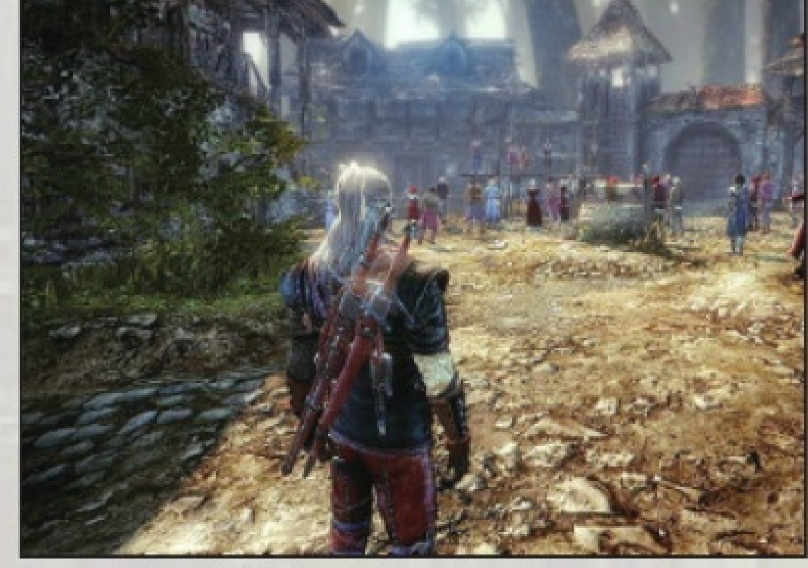
■江苏 老黑

2007年，CD Projekt Red推出了一部改编自波兰奇幻作家Andrzej Sapkowski作品《狩魔猎人》的同名ARPG，在这款游戏中，猎魔人Geralt为我们讲述了一个充满阴谋和鲜血的魔幻故事。在结束初代的制作之后，CD Projekt Red便马不停蹄地开始续作的开发工作。最近，制作组公布了《狩魔猎人2——王的刺客》（以下简称W2）的早期游戏演示，让我们来一探究竟。

第一次较量



茂密的树林是精灵的天堂，也是人类的坟墓



主角刚刚进入小镇，就目睹了一次绞刑

在初代中，Geralt接受了Temeria国王Foltest的委托，调查公主身上的神秘诅咒。在续作中，Geralt将要面对的是两个反派：一个名叫Iorveth的精灵，以及一个绰号“弑君者”（Kingslayer）的杀手——他同样是一名恶魔猎人，也正是因为他在行动中留下的线索，使得Geralt陷入了国王刺杀阴谋之中。在介绍W2的故事前，必须简要介绍一下它的种族体系：Andrzej Sapkowski是一个致力于颠覆欧美传统奇幻文学设定的作家，在《狩魔猎人》的世界观中，你可以找到同样长着尖尖耳朵的精灵，它们生活在茂密的森林之中，但并非心情温顺，热衷于烤饼干和摘果实，更不是人类的忠实盟友——精灵族对人类极端仇视，一旦两个种族的成员照面，接下来发生的肯定是一场血斗。在Demo的开篇动画中，我们看到了Iorveth发现族人的圣地被人类刺客“弑君者”入侵了，但后者用花言巧语，声称自己是全人类的敌人，并且要与精灵族一道展开反击。

接着画面一转，我们看到了“白发魔男”Geralt的登场，他所乘坐的帆船即将抵达位于Temeria王国与Aedim王国的交界处的一座名为Flotsam的中世纪风格城镇。在登岸之前，我们还有幸看到了Geralt的两位同伴——来自前作的红发女巫Triss Merigold，以及一位由Temeria军队派出的向导Bernon Roche——这个言语尖酸刻薄的长舌男，从一开始就与Triss发生了激烈的争执，他认为女人不应该去冲锋陷阵，甚至不应该抛头露面，最适合女人呆着的地方就是厨房，这种言论显然是倔强的Triss所无法接受的。



这是一个血腥黑暗的故事，因此找不到什么“美型”的角色形象

Geralt忍受着争吵，与两位同伴进入丛林，找到通向小镇的道路。在进入精灵族的地盘之后，Roche终于开始转移话题，将世界上最难听的形容词，都用于评价这群杀人不眨眼的“绿猴子”。没过多久，Demo进入了“播片时间”，精灵Lorveth出现在一棵苍天大树的顶端，与Geralt进行了第一次正面对峙，但Geralt此时还不知道它究竟会

●类型：角色扮演	●制作：CD Projekt Red	●发行：CD Projekt Red
●发售日期：未定	●期待度：★★★★☆	

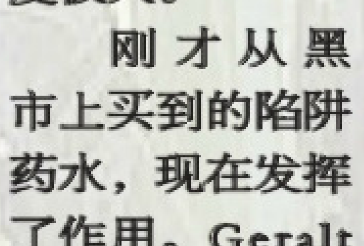

引诱章鱼怪攻击桥墩，最后导演了一场愚蠢的自杀

在接下来的流程和剧情中给自己带来多大的麻烦。

全向对话系统

在这场“首度较量”中，我们看到了W2引人的“全向对话”特性，它明显区别于传统RPG游戏的对话系统。Geralt与精灵Lorveth素未谋面，但仇恨精灵仇视到偏执的Roche对这个双手沾满人类鲜血的坏蛋并不陌生，他与Lorveth从言语戏谑，一直发展到谩骂。在他们的口头交锋中，玩家所扮演的Geralt可以有多种选择。你可以放下矜持，加入到这场口水仗之中，也可以转身悄悄与女巫Triss商量对策。在选择了使用闪电魔法进行偷袭的对话指令之后，女巫向Lorveth发出了一道雷电，但被其轻松躲过，随后早已埋伏好的精灵射手一齐发射弓箭。Triss只能用尽全身的魔法，在三人组周围形成一道防御屏障，让射来的利箭化为灰烬。在箭雨中，Triss渐渐体力不支，她开始鼻孔流血，浑身颤抖，刚才还在奚落她的Roche在关键时刻抓住了Triss即将瘫倒在地的身体，将其转移到了安全地带。接下来，Geralt必须拔出长剑，一个人从遍布精灵的森林中杀出一条血路。

根据制作者的说法，全向对话系统允许玩家随时参与多个NPC正在进行的对话，就某一问题进行集体讨论，也可以打断NPC之间的谈话。经过你嘴巴表达出的词句，在不同的沟通方式下，都会得到正确且具有逻辑性的反馈……听上去很炫，如果真的可以实现的话，它将彻底改变角色扮演游戏的交流机制。



在接下来演示的战斗中，可以看到W2引入了很多动作游戏的设计。Geralt的特殊招式，是通过轻、重攻击不同次数的按键组合后发出的，就像《战神》系列奎爷的打斗操作一样。

劫法场

在来到Flotsam的广场之后，Geralt发现了这里正在执行死刑，定睛一看，绞架上的四个死刑犯中，居然有两个是自己的老相识——矮人Zoltan和吟游诗人Dandelion，他们二人因为贪图酒色而被判处死刑。在有限的时间里，Geralt必须做出自己的选择：是拔剑将卫兵尽数放倒，还是鼓动围观群众发出抗议，从而以“逆转裁判”的方式将老友救走。

选择了B计划的Geralt在围观群众中找到了一位能说会道的代言人，他面对群众慷慨激昂地表达了自己的观点：纵情声色并不是犯罪，而是一种充分享受生活的态度。这使得人群中的不少人对此表示赞同，他们与卫兵发生了言语冲突，在Geralt的煽风点火之下，愤怒群众一拥而上，占领了绞架。

不过接下来发生的一切让人大跌眼镜：认同“纵情声色不是犯罪”观点的群众，其实并不打算救下四名人犯。原来小镇外的山洞中出现了一个被称为“老妖”（The Old Man）的章鱼怪，将市民封锁在了这个贫瘠的小镇上，除了观看死刑以外，人们就没有任何的“娱乐”手段。被煽动的群众决定赶跑刽子手，自己来过一把处决犯人的瘾。市民们毫不犹豫的踩下旋钮，绞死了两个被控纵火罪的精灵，换来了一阵山呼海啸般的喝彩。在接下来有限的对话选择时间中，Geralt必须找到避免让自己的两个老友成为“娱乐工具”的方法。Geralt只能向人群保证，自己会亲手解决掉危害市民生命安全的怪兽，以换回Zoltan和Dandelion的生命。

Boss战

在前往章鱼怪洞穴前，Geralt从黑市上的精灵族武器贩子那里，购买了一些麻醉陷阱和爆炸陷阱，前作玩家们对这些道具应该不会感到陌生，它们也是制服怪物的关键。体形巨大、行动笨拙的Boss，似乎已经成为了ACT游戏的标准设计，在这个W2演示中最后登场的Boss，同样采用了这一设计思路——这条超级章鱼怪足有数层楼之高，游戏视角仅仅只能呈现它的一条触手！它的基本打法是斩断触手，然后近身猛刺其要害部位。章鱼怪的基本攻击方式是使用触手垂直攻击主角，以及横扫整个场景，基本没有攻击硬直，想要正面进攻的难度极大。


难道还会有海战的流程?


从一开始，Geralt就要忍受两名NPC不停的争吵

刚才从黑市上买到的陷阱药水，现在发挥了作用。Geralt打碎一个麻醉药水瓶，然后站在药效发挥的地方引诱触手朝自己攻击，再及时回避危险，这样就可以暂时瘫痪一条触手的行动，趁此机会举剑猛击触手上的眼睛。如此几个回合之后，即可解除怪物的攻击能力，接下来的屠魔也如同切菜砍瓜一般顺畅。

游戏还提供了很多“巧打”的方法，供玩家自己去发掘。在战场附近有一座石桥，你可以将章鱼怪引诱至此，灵活地闪躲，使得它的触手攻击全部打到桥墩上，最后垮塌的桥面从高处落下，将章鱼砸成了一堆肉酱。

目前W2仅仅完成了不到20%的流程制作，但通过这个演示，我们也看到了新作包含的不少卖点，包括动态的对话系统，更为自由的打斗操作，以及全新的服装系统。W2将会在2011年初首先在PC平台推出，目前还没有公布游戏机版的计划。作为2007年在ARPG领域杀出的一匹黑马，我们有理由相信W2将延续前作的辉煌。P



好莱坞式的爆炸特技，体验最刺激的火爆狂飙

争分夺秒
Split/Second

■广东 神之影

在竞速游戏日趋真实的今天，一些另类火爆的竞速游戏却悄然出现在我们面前。例如《疾驰残影》，能使用各种道具进行攻击或瞬间加速；还有《争分夺秒》，能在赛道上制造各种爆炸或障碍。这些游戏的出现，给竞速游戏的传统圈子带来了一些创新元素，追求真实的同时，还不乏另类刺激。在前几期，我们介绍了《疾驰残影》的道具革新，这次就带大家去见识一下《争分夺秒》的特技狂飙。

真正的死亡飞车

不知大家是否看过2008年翻拍史泰龙经典电影的《死亡飞车》（Death Race），影片中的监狱每年举办一次残忍的体育赛事“死亡飞车”，并通过电视直播让全世界观看比赛过程中的血腥暴力，从而牟取高额利润。作为一款另类的竞速游戏，《争分夺秒》剧情也是如此，同样以电视节目的形式去展现赛车的火爆狂飙，与之不同的是，车手并不是监狱罪犯，而是为了奖金荣誉的年轻人。地点也不是监狱内部，而是电视台专门搭设的影视赛道。由于电视节目的缘故，游戏模式跟美剧如出一辙，全程分为几季，每季24集，每一集都会引发三个赛车事件，而这些事件则通过某种比赛模式来进行。目前公布的比赛模式仅有两种，第一种模式名为“复仇女神”，大家在此模式中需要挑战时间限制和车后滚桶，蓝色滚桶会扣除时间，红色滚桶会引发爆炸，如果计时器时间没了也就意味着失败，在比赛中不断超车能增加时间，最后看谁能坚持完成比赛。第二种模式名为“生存”，大家在此模式中会遇到一架充满敌意的直升机，除了躲避来袭导弹外，还要想方设法让导弹迂回，并炸毁这架直升机。


赛道较为多变，这里是一个城市赛道

火爆的特技狂飙

《争分夺秒》的最大亮点在于特技狂飙，由于赛道是电视台专门搭设的，因此工作人员在赛道上布置了多个爆炸点，大家使用蓄满的能量即可激活这些爆炸点，赛道会不断提示前方有哪些地方可引爆，大家可根据自己的策略来选择引爆或通过。根据现有的试玩视频，我们能看到爆炸方式多种多样，有时是前方某栋大楼突然倒塌，有时是前方加油站发生大爆炸，有时却是客机坠毁在赛道上，一条赛道处处存在着难以预见的危险，而对手同样也会激活这些爆炸点，高速行驶还要时刻留意周围情况，这极度考验了玩家的紧急反应能力。最重要的是，爆炸点引爆之后还会改变原有赛道，例如前几圈都要从一艘轮船底部穿过，结果有人引爆了这艘轮船，导致赛道被轮船堵住，而大家只能从烟雾弥漫之中迅速找到新出路，这也是《争分夺秒》的魅力所在。P


要躲避直升机在空中的来袭


一路上全是爆炸满天飞

●类型：竞速 ●制作：Black Rock Studios ●发行：Disney Interactive Studios
●预计发售日：2010年5月18日 ●期待度：★★★★





突破
Breach

■江苏 老黑

2009年中旬，来自北卡罗莱纳州的Atomic Games曾经宣布过一款伊拉克战争题材战术射击游戏，它就是《费卢杰战记》(Six Days in Fallujah)。由于题材过于敏感，游戏刚一公布，就遭到了来自媒体的口诛笔伐，其发行商KONAMI也迅速与Atomic Games解除合同，以至于这款游戏的开发陷入中断。我们今天要介绍的《突破》，你可以将其视为《费卢杰战记》更换“马甲”后的产物，因为它最大化的利用了后者遗留下来的开发成果。《突破》的战场也从如今让美国政府焦头烂额的伊拉克，换到了恐怖分子活跃的“热点地区”，玩家将扮演中央情报局特别行动分队，执行那些不被官方承认的黑色任务。

向《战地》系列学习

Atomic Games的技术实力和财力无法支持一款AAA级游戏的制作，于是他们淡化了单人游戏，将《突破》打造成一款售价低廉的多人线上射击游戏。游戏最终也将会以数字发行方式，面向PC平台和Xbox360用户提供付费下载，定价为15美元。

与《战地》系列类似的是，《突破》也提供了数种职业供玩家进行选择，每种职业都有不同的主武器以及特殊道具，还有独立的技能树。

依然强悍的物理特效

《费卢杰战记》当初宣传的最大卖点，就是真实的物理损毁功能，整个游戏的战术，也是围绕可破坏的环境来进行的。《突破》继承了这款没有完成的作品的这一特性，制作者宣称“绝大多数”的环境物品都可以被破坏。根据他们的说法，那些“极少部分”无法损坏的物品，是可供玩家施展战术的关键通道和地形——你可以用火箭筒将一栋小楼的外墙炸成碎片，但无法摧垮其中通向二楼的楼梯，因为那是为狙击手占领制高点而准备的。即便小楼已经成为了一堆废墟，狙击手依然能够到达其中的制高点，以混凝土碎块为掩护实施狙击。


要躲避直升机在空中的来袭

与《战地——叛逆连队2》相比，《突破》的物理损坏将更为细化。你可以用M82的大口径枪弹在墙上打出一个大洞，然后将其作为射击孔狙杀敌人，将自己被爆头的几率降至最低。你可以射击一间棚屋的木质支柱，使其彻底垮塌，压死下方躲藏的敌人。

与《费卢杰战记》不同的是，《突破》采用了第一人称视角，但依然提供了“掩体控”玩法，其具体的运作方式类似于《彩虹六号——维加斯》：在靠近掩体之后，按下相应操作键，就可以进入第三人称视角下的贴墙姿势。

除了枪械以外，玩家还可以使用一些高科技的辅助工具，以对应CIA特种行动的风格。目前我们看到的是“仿生耳”(Bionic Ear)，这是一种能够过滤和放大特定环境声响的装置，装备以后，玩家就可以通过增强后的敌人移动时所发出的脚步声，掌握他们的行踪。P


遍布豆腐渣工程

占据了豆腐渣工程的制高点，还不如不要那个制高点

●类型：动作射击 ●制作：Atomic Games ●发行：未定
发售日期：未定 ●期待度：★★★☆

常量与变量

——谈《拿破仑——全面战争》系统设计的进化

■江苏 慢悠悠

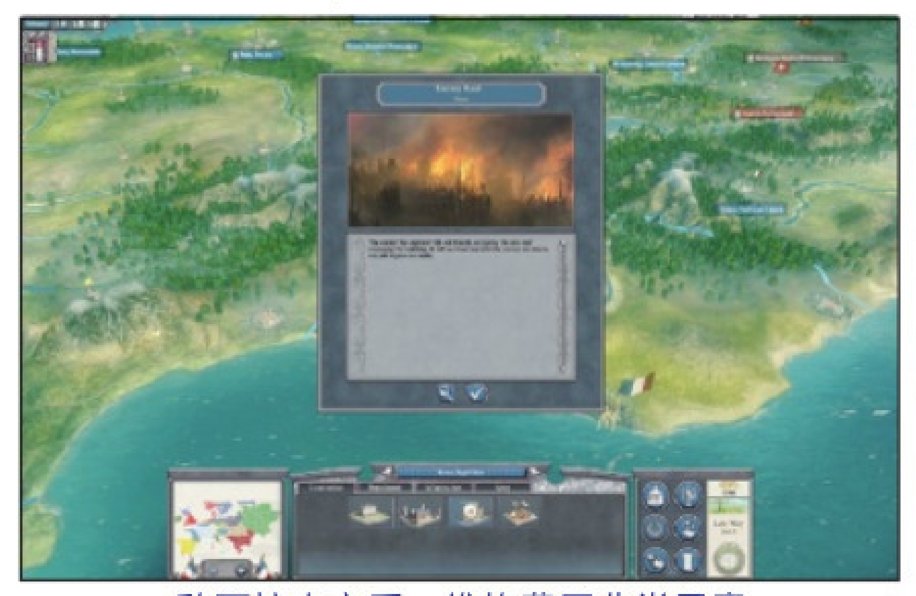
这真是资料片？——诚意之作

早在《拿破仑——全面战争》（以下简称NTW）宣布之初，Creative Assembly（以下简称CA）就力图展示这样一个信息：NTW是《帝国——全面战争》（以下简称ETW）的续作。早已经对CA发售模式熟悉的玩家们对此并不买账，在他们看来，NTW就是一个“ETW+拿破仑战役”的骗钱之作。“全战”系列的资料片一直以来都口碑不佳，其中的“下限”，是《维京入侵》这种加一个英伦三岛地图就拿出来开卖，严重挑衅玩家热情的骗钱之作。“上限”可算是《王国——全面战争》，在《中世纪2》的基础上加入了英伦、圣地和美洲三场战役，填入了充实的内容，不过玩家们依然认为这是一部官方MOD的“三合一”。想到ETW到1.5版补丁都没有解决无故跳出的Bug，NTW如果能够成为一款彻底Debug的ETW，对于玩家而言就已属万幸。


炮兵的高射速和高命中率，使得战争的节奏陡然提升

而等NTW入手以后，不少玩家发出这样的惊呼：“这哪里是资料片啊？这根本就是一款全新作品”。此时CA却作无辜状地表示：NTW确实只是一个“Expansion Pack”。于是玩家们又将全部的溢美之词献给了CA所表现出的这种诚意，至于上一作——赶工赶到Bug满天飞的ETW所带来的痛苦记忆，此刻早已经被玩家们忘到了九霄云外。尽管CA将“全战”归于“回合制策略”，但这一系列最令玩家们心动的，是有战争史诗电影表现力的实时战场绘卷。NTW的进步，正集中体现在这一部分。


在面对骑兵的冲锋，不组成方阵的列兵只有死路一条


敌军掠夺之后，维修费用非常昂贵

无敌的线列步兵——症结所在

进入热兵器时代之后，陆战的外观呈现出程式化的一面：两军排成线形队列相互射击，双方大炮对砸，然后死光一排，后面的一排接着上。遗憾的是，ETW的陆战只做出了上述的表象，并没有涉及更深层次的战场策略。对于游戏方式最直接的影响，就是战法缺乏变化。尤其是对于只会一拥而上的AI而言，很多时候只要将己方的步兵线拉开，将大炮架好，然后什么都不做，便可以“被胜利”。造成这种单调玩法的，一方面是由于低下的AI，而更重要的原因，是步兵、骑兵和炮兵三个陆战主力兵种在设计上的不平衡。

线列步兵（以下简称列兵）是这一时期的陆战主力，为了突出他们的主力地位，ETW将他们设计为“万金油”。本应对列兵威胁最大的骑兵和炮兵，对ETW中的列兵却根本不构成任何威胁：游戏早、中期可以获得的骑兵部队无法冲散列兵队列，只能拿来用于前期侦察和尾盘阶段的追逃；炮兵射出的实心弹，基本上是指哪不打哪，到战斗结束后的统计画面中，一门大炮也打不死几个列兵。有了刺刀和轮射技能的列兵，便能独当一面。面对射程长、精度高，且唯一在理论上能给列兵带来威胁的散兵，其实只要一次刺刀冲锋就可以解决战斗。

正是由于ETW中的列兵是全能冠军，因此各国军事实力的高低，直接取决于列兵质量的优劣。普鲁士之所以强，是因为它的列兵装弹快、士气高，能够做到死战不退。奥地利之所以烂，是因为它的列兵无组织、无纪律，无论对射还是拼刀均很快被“洗白”。

而到了游戏中后期，随着开花弹、燃烧弹、生石灰弹和触爆弹这样的特种炮弹科技的获得，炮兵摇身一变，成为至强单位（殊不知上述“花式炮弹”一直到拿破仑时期，都没有真正大规模运用于战场）。结果单机战斗就沦为大炮对砸，列兵的职责变成了冒着铺天盖地炮火守护炮兵阵地，看谁先撑不住。

ETW的战场只体现出了列兵的“不动如山”，而没有体现出他们的“徐如林”，更没有体现出散兵的“难知如阴”、骑兵的“侵略如火”和炮兵的“撼如雷霆”。这种战术的高度程式化，归根结底在于游戏只有“常量”（列兵），而没有机动部队和远程支援火力给战场带来的“变量”。

添加“变量”——对症下药


油画一般的画风

在弄清问题所在之后，我们就可以很清楚地看到，NTW陆战系统中出现的可喜变化，本质是针对前作的一场彻底的拨乱反正。拿来开刀的首个对象，就是前作中“打不死、煮不烂”的列兵。轮射的取消让不少玩家感到困惑，“为什么1750年的列兵方阵能够‘三段击’，而到了1805年的列兵居然只能第一排开枪，剩下的都傻站着了？”历史、军事控们会引经据典，来证明轻步兵战术出现以后，由腓特烈大帝开创的轮射战术，在灵活的散兵面前已经毫无招架之力。不过这依然无法阻止玩家们纷纷下载安装“轮射补丁”——他们很快就会发现，三段击反而让NTW的战场变得不再平衡。

笔者认为，游戏中将列兵标配的轮射技能取消的真实意图，是取消列兵在任何情况下都可以最大化输出火力的超能力——只要将一队兵排成三列，就可以在短时间内依次倾泻全部火力。这种限制的直接目的，是给散兵的发挥留下充分的空间，毕竟他们在拿破仑时代，已经逐渐成为了战场的主体。在ETW原作中，游戏前期、中期的散兵部队，除了奥地利双管火枪手以外几乎没有任何实用价值（仅限单机模式）。在与列兵对射过程中，散兵所拥有的射程优势，只能让他们比敌人多进行一次齐射——这无法抵消列兵相对于自己的数量和士气优势。而在接下来的对射中，相同时间内列兵可以发射三排密集火力，更不用说在刺刀战中的压倒性优势。ETW的散兵想去扛住列兵，完全就是自杀举动。

ETW中的散兵，只能用于侧翼骚扰和捡漏，无法充当主力，这与游戏所反映的史实是吻合的，到了拿破仑时代散兵战术普及的时代，显然游戏必须做出调整。CA所采用的方式，便是上述对列兵的削弱。在调整攻防关系后，列兵在面对散兵时不再是凑上去一轮齐射便发动刺刀冲锋解决战斗。由于只有最前排才能开火，即便冒着弹雨冲至开火距离，但面对开启疏散队形、能够全队齐射的散兵队伍，在对射中也完全处于下风。此时再冒死冲锋，不用等到刺刀与散兵亲密接触，全队的士气便已接近崩溃，比划几下之后也就一哄而散了。

当然，这种设计上的改变，并非是让散兵代替列兵成为新的“万金油”，接下来上阵发威的便是骑兵。让列兵焦头烂额的散兵在面对骑兵冲锋时，尚未与敌人产生实质性接触士气便刷刷地下降，一冲便作鸟兽状散去。骑兵不仅仅是在面对没有装备刺刀的散兵时战力惊人，即便是最为精锐的法国老近卫军，在不排列方阵的情况下，也难以承受来自两翼的骑兵冲击。

NTW中的炮兵在杀伤力上较ETW有所下降，特种炮弹不再是普通步、骑炮所能发射的大杀器了。火炮真正回归“战争之神”地位的原因，是其精度和发射速率上的飞速提升。即便对手是电脑，在面对实心弹精确射击、己方士气猛降的情况下，玩家们也不得不选择尽早接触敌军开始战斗，而不是与电脑AI干耗。

ETW缺乏动态变化的战场，使得两军摆开阵势之后，选择主动进攻的一方往往会从一开始就陷入被动——主动出击的士兵在到达射击距离之后，首先要承受对方一排密集的火力打击之后才能进行射击，这也是玩家们在与电脑AI对战

时，干脆原地不动等待敌人送上门来的原因。在敌人进入己方射程的这段时间，炮兵和骑兵都不能发挥太大的作用，还不如多带上几支列兵增强正面的火力。NTW对骑兵和炮兵地位的提升，颠覆了ETW在单机战斗中一成不变且屡试不爽的无聊打法。现在，炮兵多的一方可以在消耗战中压制敌方火炮，可以有效杀伤对方有生力量，迫使对方压出来打；骑兵多的一方，可以将部队部署到敌人的侧翼，随时对薄弱位置进行致命一击。比对手拥有更多炮兵和骑兵，就意味着你可以决定何时、何地和以何种方式进攻，无论是选择一鼓作气还是以逸待劳，都牢牢把握着战场的主动权。步、炮、骑之间相互克制，同时也相互依存的关系，就是以这种为战场注入更多"变量"，淡化"常量"的方式再现了。这种关系是实现战场策略深度的基础，也是"好玩"最基本的保障。骑兵和炮兵带起了游戏的节奏，从玩家按下"Start Battle"按钮开始，战场就在高速中运转，可谓是畅快淋漓，绝无冷场。

更为严谨——战略系统设计

ETW为了突出18至19世纪的海洋殖民主题，着重强化了印度和北美两张殖民地地图的内容，而对欧洲的格局采取了选择性无视，这就造成了战略系统的极大不平衡：殖民地地图连一个休伦部落定居点都包含在内，再看列强们的"主场"，唯一可以与大不列颠分庭抗礼的法兰西，居然只有巴黎和阿尔萨斯两座城市，波尔多这样的历史名城变成了酿葡萄酒的庄园，马赛干脆被简化成了一个贸易港口。至于西班牙，在伊比利亚半岛上就剩下了马德里。

由于海洋贸易获得的利润非常丰厚，拥有大块海外殖民地（英国），或者是大批贸易船队（荷兰）的国家，从一开始就不愁缺钱花。欧洲大陆上的国家，本来就无法获得来自海外的特产，再加上城市数量也被严重削减，内陆国家想仅仅依靠"种田"，根本无力与海洋国家竞争。同样是面对来自英国的进攻，奥地利尚有纵深可守，对于只有两个城的法国而言，只要港口被封锁，就会失去全部贸易收入，不出几回合就会濒临破产。于是战略模式的玩法，也陷入了高度的程式化之中：抢占印度的锡南和南美的向风群岛，速推海盗，然后爆运兵船抢占贸易点，之后就可以想灭谁就灭谁了。将主题定位于欧陆争霸战的NTW在对欧洲地图进行重新设计之后，ETW中以版图和经济为代表的种种不平衡，也随之不复存在。同样的英法交锋，纳尔逊统帅的皇家海军可以封锁英吉利海峡，乃至地中海，但即便打断法国的全部海外贸易，对于拥有大量城市和人口的法国而言，也并不会产生太大影响。

NTW战略系统显得更加严谨的另一个原因，是对以"暴兵流"为代表的各种极端打发的制约。在将回合间隔时间从半年缩短到两周之后，玩家需要更多的回合数去训练军队。补给机制的引入，使得玩家不再能无限制的补充战损，孤军深入只有死路一条。ETW中靠一支满编军队在数回合以内让法国亡国灭种，这一幕在NTW中完全就是天方夜谭：威灵顿公爵的大军即便攻下巴黎，想要实施占领，城内被破坏的建筑物需要更多的回合数才能重新投入使用。在这段时间内，从周围城市袭来的法军很快就会将首都团团包围，愤怒的巴黎市民也会加入到反叛者的行列，在先前攻城过程中遭受严重伤亡的英国驻军，根本无法在这段时间获得任何补给。最终你要么选择弃城，要么就是在波浪般袭来的法军面前灰飞烟灭。在"速推"受到限制后，游戏系统也为玩家提供了多种策略，比如蚕食、掠夺和扶持傀儡国用于牵制对手，消耗其国力，使得战略模式的玩法不再局限于单纯的攻城略地，在策略深度上了一个新台阶。


在游戏系统做出调整之后，普鲁士彻底"杯具"


直观的兵种图标和士气槽，使得玩家们即便在远景中，也能够从容调动部队


即便是持枪平民，其兵模的细节和令人叹为观止


NTW中的刺刀冲锋需要慎用，距离掌握不当很容易在两军接触前就被彻底"洗白"

"暗荣"，你颤抖了吗？

在NTW为我们表现的拿破仑时代之后，"全战"的选题已经逐渐走到尽头——随着散兵战术的普及，使得之后的战争很难再使用"全战"的游戏系统来进行表现。

如果CA不急着把火器战争的最后一个选题——后膛枪时代（南北战争）做完，那么他们很有可能回归"全战"的本源，将我们重新带回日本战国时代。CA曾经直言不讳地表示，当年的《幕府将军——全面战争》正是受到了"信长"系列的启发，并最终开创了一条完全不同的道路。在CA成为世嘉全资子公司之后，我们当然希望看到CA与KOEI这两个历史策略游戏老手之间的对决，这同时也是一场发生在日资游戏开发商之间，旨在争夺本土历史策略题材市场的"内战"。近年来KOEI的作品在创新性和诚意度上暴露出的问题，已经让不少玩家失去了信心。在面对锐意进取的后起之秀所发出的强劲挑战，只有"常量"的KOEI，你颤抖了吗？ P

黄钟毁弃，瓦釜雷鸣

——大陆足球游戏市场低迷之深度探析

■安徽 Potato



（注：本文仅代表作者个人观点，与本刊立场无关）

在一向不争气的国足大胜韩老虎，摘得东亚四国锦标赛锦标，足坛环境亦在扫黑反赌铁拳的大环境中凤凰涅槃的时候，我们惊奇地发现，大陆足球游戏市场却处于一个异常低迷的状态，这不能不说是一个尴尬。毕竟，足球作为人类第一大体育运动，其衍生的娱乐产品不能仅仅存在于有价无市的市场逆行状态。这其中的原因有很多，有内在的，有外部环境导致的，但从历史轨迹来看，足球游戏在单机游戏和网络游戏并轨生存的时候，急功近利、不注重真正有实力的产品研发团队的培养、对游戏娱乐没有诚意，或者说对足球这一社会文明产物没有真正的觉悟，是所有原因的本质。



硬件得到升级，但次世代的实况足球已被FIFA超越

做一个简单的回顾，笔者在这近十年中接触了不少业内人士，有全球游戏大鳄公司、足游独立研发小组、足球单机游戏代理商和网游运营商、足游论坛管理员等等。真正能决定宏观市场格局、资本价值模式和游戏意识形态的，在现阶段来看，只有日本的KONAMI，美国的EA，以及英国的SI（Sports Interactive）。遗憾的是，这三家公司在单机游戏和网游并轨生存的转折点上，都是或大或小的“Loser”。

有这么一个有趣但奇怪的现象，当一款电子游戏作品太过追求“艺术性”，它就会变成“鸡肋”，沦入叫好不叫座的窘迫境地。但是当它的商业价值和市场盈利状况得到正面体现的时候，开发商会过于追求产品的更替速度以谋求利益的最大化，又忽略了其在“内涵”上的价值定位。KONAMI就是一个经典的例子，在PS2平台上实况足球系列作品进入巅峰的时候，也就是2005～2006年的时候，产品更替的速度太快，短短两年，实况系列包括liveware版、亚洲联赛版、世界杯版等等，作品不下四五款，制作方完全把精力放在了数据更新和一些小的操控改良上。当游戏平台跨入次世代阶段，我们惊奇地发现，次世代平台的实况足球游戏在操控性、可玩性上大大衰减，而画面的进化却不明显。此时的FIFA系列则完全有取而代之的趋势，但介于次世代游戏主机在大陆市场的普及程度，许多玩家对于足球游戏的记忆只能停留在了“实况8”时代，而浩方平台的“实况8”联机对抗也经常是服务器爆满，这不能不说是一个“杯具”。当一个系列已经淘汰的作品却在竞技平台上火爆一时的时候，总是难以避免地看到这个系列走向衰亡。正如“红警2”在竞技平台上的火爆，而“红警3”却默默无闻趋于非主流。


世纪雷神的伪正版，被北京工商局查封，大陆公司的知识产权规范运营留下污点

如果说KONAMI对于次世代产品的研发重视不够，以及在网络游戏平台上的无能为力，那么EA Sports则恰恰相反。在PS3和Xbox360平台上的FIFA新作打了一个翻身仗，逐渐赢得了玩家的口碑，但网游FIFA Online2却依然是一个“餐具”。从最开始

放出让阿娇代言的噱头，到游戏里毫不尊重玩家，处处索要卡片道具点数，对低端PC的硬件不友好态度，这个产品可以说是一纯粹商业的产物。吸金是商人的本质，但是忽略游戏的耐玩度和普及性，自然得不到市场的青睐。在产品的定位也显得过于混乱不明，既没有浩方平台那种随时来对战一把的爽快，也没有单机足球经理的深度。要玩就得交银子，以至于二三线城市网吧里都鲜有游戏客户端。

不得不谈谈足球游戏经理市场的大鳄SI，这是仅存的一家对足球有深度理解的游戏开发公司。其作品FM2009引入3D引擎，而且非常成功，不能不说是足球经理类游戏的一大突破。但遗憾的是，其旗下FM Live网游产品却同样遭遇了滑铁卢。FM Live甫进入市场的时候，SI方面号称这款作品的市场前景完全可以超过《魔兽世界》，但实质上游戏的受追捧度却是平平，甚至在大陆根本没有人谈论它。这和游戏的门槛有关，我们了解到FM Live的试玩甚至都需要国际信用卡美元充值，SI的过于自信也导致了玩家的丧失。笔者曾于2007年在大软撰文提及这款作品，严格地说，游戏还是高质量的，但是运营商SEGA过于自信的市场运营策略，只能使得FM Live沦为叫好不叫座、曲高和寡的境地，并没有完成当初SI宣称的“Social”（社会性）功能，仅仅成为少数有钱玩家的玩物。



Sokker的2D比赛引擎，其精美程度可以说是，足球网页游戏的里程碑

在如此的国际大环境格局下，也就不难理解大陆足球游戏的低迷形势，目前基本呈现代理和研发双输的场面。说到足球游戏的大陆代理商，不得不提当初的世纪雷神公司。世纪雷神在单机游戏的鼎盛时期汉化引入了CM2003这款当时脍炙人口的足球经理类游戏，但是其在版权保护和公司商业化运作等方面的做法却令人瞠目结舌，在支付了Eidos一款游戏的版权金进入足球游戏类市场后，接下来“奇招迭出”。先是单方面发行双语典藏版，后是用CM2003的架构自行植入新的赛季数据，发行伪CM4、CM5，在KONAMI并没有大陆PC版引入计划的前提下，发行《实况足球7国际版》的“伪正版”，甚至闹出了Eidos亚太总裁在Chinajoy上用国骂问候以及遭北京工商局审查等事件，世纪雷神因此解体。在解体后原班人马又注册了一个索奥尔公司，其实Thor（索奥尔的英文发音）翻译过来就是雷神，随后用CM2003的引擎发行了一款篮球经理类游戏，真是让人惊叹不已。这家公司还有一项惊人的举动，在得知CM4的制作小组SI自行制作了汉化包的内部消息后，勒令发行方Eidos向SI索要还不成熟的汉化包，不知这是不是导致Eidos和SI反目，SI最终投入日本人的怀抱的原因之一，也算是一件奇闻。



《劲爆足球》，一款还不错的主流网游，但只能活在我们的回忆中

说到网游代理，在网游开始盛行的2004年，有一家集团公司也做了一桩足球游戏的亏本代理买卖。一家来自福建叫做新大陆的集团公司，孵化了一个名叫新大陆网科的子公司，引入瑞典的Managerzone（中文名定为《足球经理在线》），而且还上市了，最后的结局是这支股票差点造就了年内下跌最快的记录。失败的原因很简单，产品不行，号称即时引擎的比赛画面其实是蹩脚的Flash，这段历史只能是说明在网游初露锋芒的时代，商人对金钱的盲目崇拜的“杯具”。而瑞典研发公司市场总监居然不了解世界杯，也只能说明世界上还有大量马虎混日子的游戏制作小组存在。不到一年时间，新大陆便宣布转让游戏子公司，撤出网游业务。这个“杯具”，最终由可怜的股民买单。而玩家得到的也只是“被愚弄”三个字而已。正如俗语所说：“有钱的地方没声音。”抑或是“闷声大发财”。利益，也许永远属于埋头苦干而又受命运之神青睐的少数人。

而说到足球游戏的研发，大陆本土研发小组可谓不堪一击。这和足球这项运动本身是有关系的，能真正发掘足球运动的快乐并将其植入游戏，这本身就是一项难度很大的事情。2007年时FM Live的游戏模式是值得正面评价的，不久北京一家公司出品了一款叫FM Worlds的网页游戏，但遗憾的是这款作品始终没有摆脱一些门户网站“Fantacy经理”的陈旧游戏模式，貌似FM，但实质上还是比赛文字解说的水准，反映出本土程序员在AI引擎上的水准还是有心无力。而台湾大宇上海分公司前两年也试图介入足球网页游戏市场，最后的结果也是程序员的有心无力，以“公式太复杂”的名义结束了这款游戏的研发。最后还是《武林足球经理》这一类对真球迷玩家而言不值一提的网页游戏大行其道。国外足球网页游戏研发倒是有些许亮点，产品数量也很多，如Pinkball、FootieManager等等，走的依然是比赛文字解说模式。而Sokker这一款波兰人研发的网页游戏则是如今在市场上口碑还不错的产品，在技术上也有突破，拥有独立研发的2D即时比赛引擎，而且引擎做得很不错，在全球用户注册数量上也有稳定递增趋势，大陆玩家讨论群也很活跃。归根结底，可玩性和技术上的突破，才是游戏的真正实力所在。

笔者偶尔会和盛大某市场部经理就大陆足球游戏发展问题交换意见。这个市场的低迷，归结起来，最终还是两个原因，第一，玩家对足球不怎么感兴趣——估计和糟糕的中国足球大环境有关系；第二，没好产品，盛大现在也很少独立研发游戏，主要是找游戏来做，而且也有庞大的合作规划。但本土研发团队的实力不济，还是导致了足球运动类游戏在市场上的低迷，而过于急功近利的商业操作，也只能导致《劲爆足球》倒闭的结果。最后，在这个网络游戏早已成国内游戏市场主流的年代，笔者还是期待在不久的将来，有一款类似《街头篮球》那样研发和运营皆成功的主流足球题材网游，能给广大足球迷们一份惊喜。



霸王的天空——闲谈曹操与信长

■江西 egg

……往事越千年，魏武挥鞭……伟人几十年前的感叹犹在耳边，时间却已跨进了一个新的时代。在这个时代，网络将世界互联，而通过光荣公司的游戏、缤纷多样的动漫，我们也了解到了东海那头一个岛国的历史世界。了解得多了，未免就有了感叹，两个世界、两个时空的霸王，纠缠交集，却像在同一片星空闪耀。

一、“人间五十年”与“人生几何”

“人间五十年，如梦似幻。”这是日本战国时代的霸主织田信长的感叹。信长感叹的，是人生际遇的变幻无常。1560年的一个深夜，当信长跳起辛若舞（一种扇子舞）“敦盛”（参见注释①）时，他的心一定不如表面上那么平静。因为就在之前有消息传来，号称“东海道第一弓取”的今川义元率领25000大军“上洛”（进京觐见天皇，日本人把京都叫洛阳，可见其当时有多崇拜我们），途中必定为展示武力而攻打不臣服今川家的织田家。以织田家的实力，要击败今川简直是做梦。信长跳着舞，吟咏着名句：“人间五十年，与天地相比，如梦似幻，一度得生者，又岂有不灭之理……”就在这天晚上，他下了一个决定。随后，他到热田神宫参拜，在得到今川军在桶狭间停留的消息后，率3000人在一场暴雨后强袭了今川营地。以为胜利在望的今川军猝不及防，今川义元惨死阵中。总大将战死的消息传回后，今川军只能溃逃回骏河老窝，信长取得了奇迹般的胜利。他的那个决定，用一句电影里的话来说就是：“把有限的生命投入到无限的事业中去。”

如果说信长吟咏“人间五十年”时，心间有的是一些疑虑茫




曹操与信长，是亲哥俩？

然，那么曹操吟咏“人生几何”时，有的是那么一股即将统一天下的豪情壮怀。酾酒临江，横槊赋诗，踌躇满志，然而最后却是一败涂地，这与信长的那一幕可以说形成了鲜明的对比，可见“骄傲使人落后”绝对是真理啊！

织田信长与曹操究竟有多少相似之处，也许之前并没有太多人深究。但光荣在近几年的游戏中将这两个人的相貌越做越肖似，简直到了令人怀疑这两人是不是失散了的“亲哥俩”的地步。首先看看他们在《三国志》系列和《信长之野望》系列中的头像吧：浓眉、大眼、短胡须，从刚毅的脸型到霸气的眼神都不只是一点点相似。再看看曹操和信长两人的一生吧，这两人小时候都不太安分，陈寿说少年的曹操是个“任侠放荡，不治行业”的人，但还说他“少机警，有权数”。裴松之注中还收录了个曹操假装中风欺骗老爸叔父的故事来作为注释，因为近年来百家讲坛等宣传得够多，这里不再赘述。少年时的信长也被认为是一个特立独行的人，在《信长之野望》里有一段剧情，在信长父亲的葬礼上，信长衣冠不整地走进祭奠室，匆匆拜祭过后，便大步离开。不尊礼法的行为让家臣们大为不满。然而他们不知道，信长有着自己的意识，他认为人死万事空，父亲既已死去，那么再怎么庄重的祭祀都是无济于事的，重要的是现在还活着的人。那些家臣们不会想到，这个令他们不满的二公子，将来会成为令他们心甘情愿托付性命的人。



绣像版曹操



魏武王常用格虎大戟（本来旁边有戟，锈了）

曹操和信长的另一个相似之处是他们都打赢过一场奇迹般的战役。曹操在与袁绍的官渡之战中奇迹般地击败了袁绍，迅速成为北方乃至全国的霸主。在官渡之战中的曹操，据《三国志》所说“兵不满万”；而袁绍是“众十余万，将进军攻许”。笔者觉得这很可能是有夸大的成分，然而曹操以少胜多的战绩应该是确定无疑的。在袁绍分兵两路，一路大将进攻白马，一路中军黎阳渡河时，曹操先是采用集中兵力、声东击西的策略，佯装攻击袁绍的后方，待袁绍出兵迎击时却暗至白马，让关羽“刺良于万众之中”，把颜良干掉了之后再迎击袁绍派往白马的救兵，并斩杀另一敌大将文丑。最后奠定曹操胜局的，是曹操使出的以少胜多者惯用的伎俩——烧粮。袁绍先失大将，后失粮草，再多的军队也只得就此分崩离析了。信长的崛起则是源于前面已提及过的“桶狭间奇袭”。1560年5月，信长完成日本尾张国统一的次年，今川义元上洛，随后就发生了“敦盛”事件与改变日本历史走向的桶狭间奇袭。此战过后，今川家势力逐渐衰弱，本是今川家附庸的松平元康也宣布了独立，并与信长结盟，这位松平元康便是后来统一日本开创德川幕府的征夷大将军德川家康。桶狭间之战后，织田信长就如同碎锁之蛟，一飞冲天，实力不断壮大，逐渐控制日本近畿地方，攻占稻叶山城，并该其名为“岐阜城”（周文王起于岐山）并宣布“天下布武”（“于天之下，遍布武力”），信长上洛成功。此后，织田家与诸多如武田、毛利、本愿寺的势力交手，信长成为日本第一大名。



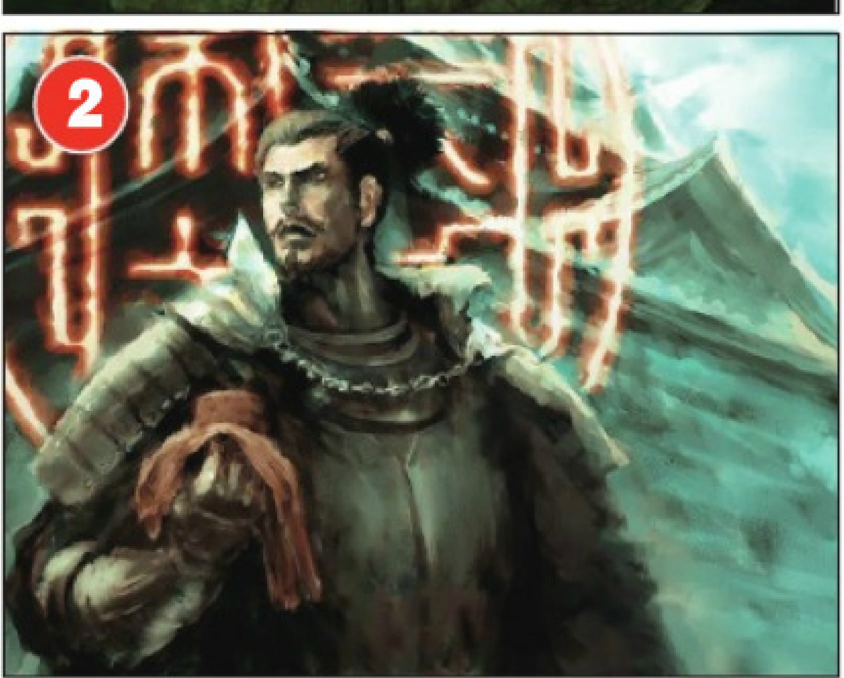


图1：信长的历史画像

图2：信长的天下布武

图3：清洲公园里的织田信长像



曹操被认为是一个奸雄，一直以来名声都不太好。而历史上，曹操做过的最臭的一件事，就是攻伐徐州之时的屠戮了。《三国志》记载，为报杀父仇，曹军“所过多屠戮”，《后汉书》记载“曹操击谦，破彭城……凡杀男女数十万，鸡犬无余，泗水为之不流。”也许《后汉书》的记载有些夸张，但从此看来曹操军的恶行却是凿凿。与曹操相似，信长也有过残酷的行为。信长有一个响当当的外号——“第六天魔王”。据说，1572年，武田信玄写信给信长，署名为“天台座主沙门信玄”，以佛教护法者自居，信长则回信以“第六天魔王信长”（参见注释②）署名，以消遣信玄。信长与阻挠他的众多佛教门派为敌，如天台宗比叡山、一向宗。后来在攻打本愿寺、一向一揆的战役中杀伤大量佛教门徒。1571年，因为叡山延历寺窝藏自己的对手，下令砸烧寺庙，杀死寺庙中人，甚至连乞命妇孺都不放过，在此后，信长可是坐实了“魔王”的称号了。



二、谋国当鬼才，称霸需智将





"三国10"中的郭嘉，可以看出与"野望"前几作中的半兵卫一样尚见儒雅



"三国11"中的郭嘉，也开始英气逼人

从前人们说起三国的谋士，印象当中最为厉害的自然是诸葛孔明了，而对于曹操手下的人物，大多数人都印象甚少。百家讲坛火了一段时间之后，一位"鬼才"才走进了许多人的心中——他就是郭嘉郭奉孝。郭嘉是出身寒门的人，和荀彧等许多人一样，最初都是在袁绍这位"四世三公"的老大门下的，但是袁绍这位老大也许实在是够"菜"，郭嘉也和许多其他人一样离他而去，只给他留下"多端寡要，好谋无决"的评语。此后郭嘉隐居休息了六年，然后通过荀彧的举荐，霸主和鬼才，见面了。曹操说："使孤成大业者，必此人也！"郭嘉说："真吾主也！"打个不恰当的比方，就像情投意合的两口子，就差洞房的地步了……然而"洞房"其实早已准备好，那就是整个中国北部。郭嘉的才能集中在对于人的准确认知上。对此，我们还得提到袁绍。在官渡之前，袁绍的势力是如此强大，以至于许多人都认为战胜他是基本不可能的。于是，郭嘉提出了著名的"十胜论"阐述袁绍性格与才能的弱点与曹操的种种优点进行对比，以此坚定了曹操对抗袁绍的信心。此后在征讨吕布的下邳一战，在久攻不下的情况下，也向曹操分析了吕布勇而无谋，陈宫有智而迟而敌军疲惫不堪的情况，建议坚持攻城。后来果然攻下，吕布白门楼殒命。建安五年（公元200年）曹操与袁绍在官渡僵持时，因为"衣带诏"事件泄密牵连而逃的刘备势力越来越大，曹操想征讨刘备，而部将们都怕袁绍趁机偷袭而不赞成，只有郭嘉认为袁绍性格多疑，反应必定不快，因此同意速征。刘备于是被曹军击溃。

然而郭嘉对曹操，或者说对整个中国最大的贡献还是在北征乌丸（又称乌桓，游戏中常用"乌丸"）上。乌丸是辽西部落，曾经乘着中原内乱，掳迁边民十多万户，曹操为消灭袁家残余和胡人的威胁提出奇袭乌丸。大多数参谋都认为南方有刘表刘备，乌丸又路途遥远，如果要亲征实在太过凶险。然而郭嘉认为乌丸路途遥远，那么其必定以此为恃而不加设防。并且袁尚兄弟尚在乌丸，如果他们与乌丸勾结，在己方南征时攻略袁家旧地，那么威胁实在太大。于是曹操奇袭乌丸，一战而定。其实征乌丸还有一个好处，也许在当时很少人看出，那就是削弱了北方胡人的力量。我们知道在魏晋之后就是几百年的大乱世，而其中大半的战乱都是胡人入侵引起的，史称"五胡乱华"。如果没有曹操的北征，没准其后的乱世将比历史上的"五胡乱华"更加恐怖……从郭嘉的谋划不难看出，他是一个拥有独到见解的人物，拥有鬼神莫测的才能，因而被称呼为"鬼才"。我甚至能想像到他犀利的眼神，也许他是中国历史上第一个犀利哥也说不定……

郭嘉在曹操北征乌丸的军中染病，不久身亡，是年38岁。然而身亡之时，他终于协助曹操完成了北方的统一。

而信长的阵营里同样有着一个传奇般的智将。历史总是惊人的相似，这位被人称为"今孔明"和"今楠木"（参见注释③）的天才智者，也是染病于军中后死亡，死时36岁，与郭嘉的年龄十分相似——他就是竹中重治，又名竹中半兵卫。记得最开始知道竹中半兵卫这个人是在《太阁立志传》系列中，他在游戏中是个统帅和智力都十分强力的角色，野战系的最强卡片"一齐攻击"也要向他学习。他最著名的十六人夺取稻叶山城的成就最初也是从游戏剧情中知道的。

竹中半兵卫，美浓国不破郡菩提山城城主竹中重元之子，19岁的时候父亲就去世，于是十分年轻的半兵卫就当上了城主。永禄四年，织田信长进攻稻叶山城，初次上阵的半兵卫运用"十面埋伏"让信长几乎丧命。战后他因此闻名日本，人称"美浓麒麟儿"。后来，信长派当时还是无名之辈的木下藤吉郎（因其矮小其貌不扬被信长称为"猴子"）在靠近稻叶山城的墨俣筑城，猴子用了极短时间便建好了前进基地。当时半兵卫臣属的斋藤家的家督斋藤龙兴依然夜夜笙歌，浑然不觉威胁逼近。半兵卫与他的岳父安藤守就制定了一个惊人的计划。半兵卫让自己身在稻叶山城的弟弟假装生病，然后假借探病送药的名义将人马武器送入城中。到了半夜，半兵卫仅用十六人就营造出大军攻城的假象，斩杀了城将，再加上岳父安藤守就的及时支援，就连家督斋藤龙兴也只得装扮成女人仓皇出逃。稻叶山城易手后，信长想要得到美浓国，于是招揽半兵卫，提出用半个美浓换取半兵卫投靠的意见，却被拒绝。半兵卫说他夺取稻叶山城只是想向主公"兵谏"。而后半兵卫果然将城还给斋藤龙兴。也许是认识到自己被人猜忌，也许认识到主公的"菜"，此后半兵卫隐居近江伊吹山（历史总是惊人的相似）。

然后半兵卫遇到了自己的"另一半"



《太阁立志传》系列中的竹中半兵卫



天创·革新·天道，"野望"系列几作中竹中重治头像，从儒雅到英气

（和谐……）。和郭嘉不同的是，半兵卫名义上成为了织田信长的直臣，效忠于他，然而实际上半兵卫是被猴子（木下藤吉郎）的“三顾之礼”给打动的。被猴子招揽的半兵卫此后就以智将之名转入了幕后，随着信长和猴子东征西讨。在猴子秀吉担任毛利中国方面军的统帅后，半兵卫也随其出征，但在猴子围攻别所长治的三木城时，半兵卫病倒。秀吉苦劝半兵卫回京都或有马温泉疗养，但感到生机将绝的半兵卫说：“死于战场是武士的本色。”

最终半兵卫病死军中。半兵卫辅佐织田家，但实际上也是辅佐了当时名为羽柴秀吉的猴子。他离开斋藤家，于是让信长钻空子夺取了美浓，此后又让织田家奠定了近畿地区的领地，但从历史角度看实际也是奠定了猴子夺权的人望和领地基础。在竹中重治之后几百年的今天，光荣公司看起来是越来越意识到鬼才郭嘉和这位智将半兵卫的相似之处，于是各位看官您请看他们的游戏头像，越来越像了……

三、唯才是举的是非



魏武曹操曾经颁布“求贤令”，认为“负污辱之名，见笑之行，或不仁不孝而有治国用兵之术”的人才，只要拥有才能“其各举所知，勿有所遗”“唯才是举，吾得而用之”。曹操通过唯才是举的用人策略，获得了大量的人才：从战场上抓来的降将关羽、张辽、张郃；起于草莽的乐进、许褚、典韦；部下举荐的于禁、郭嘉、司马懿、钟繇、荀攸等等等等，这些人都是有着真正才能的人物。关羽虽然只待了一小段时间，但有斩将之功；张辽果敢沉稳，率800骑逆冲吴军力挽狂澜，挽救合肥守军士气；张郃更是让刘备十分忌惮；还有良将乐进、于禁，鬼才郭嘉，谋士荀攸，常年镇守西北长安的钟繇，以及后来的司马宣王司马懿。

另一方面，织田信长也是一个十分重才的人，无数的名将都出自他的门下：勇猛的“破竹柴田”柴田胜家；后来夺取了天下的“猴子”羽柴秀吉；名臣前田利家、佐久间盛政、丹羽长秀、泷川一益、佐佐成政、池田恒兴等等。当然，还有“天下第一大叛徒”明智光秀。这些人中，“破竹柴田”总是作为信长大军的先锋大将存在，猴子是从信长贴身仆人中选出来的大将，前田利家等或者是从先辈开始就是家臣，或者是自降将中选出，但都是拥有才能的人物。



本能寺之变，信长身亡

这些人组成了曹操和信长的势力骨干，他们是名将，是谋臣，是治才。但他们许多并不是才德兼备的，比如郭嘉就有一些行为不端的毛病；柴田胜家自恃血统高贵；明智光秀本是将军足利义昭的家臣，在义昭与信长决裂后却效忠信长。但是在曹操和信长看来这些不过是小毛病，山不厌高，海不厌深，海纳百川方能得到天下。而事实也是如此，由于有这些人才，他们才能成为一代霸主。



“猴子”丰臣秀吉

然而历史有时是很讽刺的。1582年，猴子秀吉作为山阳道方面大将进攻毛利家。正在双方僵持不下时，信长于“本能寺之变”被叛徒山阴道大将明智光秀刺杀的噩耗传来——当时是明智光秀的使者要到毛利家那里与其密谋结盟，没想到却阴差阳错地走到了秀吉的营地里。得知主公信长已死的秀吉——我们不知道是为了权利或为了情义，抑或两者都有——以最快的速度奔回（史称“中国大返回”），迅速在山崎之战干掉叛徒明智光秀，在信长旧臣中树立威望。然后拥立尚在襁褓的信长长子的长男信忠，“以疾风怒涛之势统一日本”，这段历史在光荣名作《太阁立志传》系列中屡次被描绘。曹操在世时名声不显的司马懿，在曹丕逝世时已是托孤大臣，统率大军与诸葛亮、孙权的北伐军多次对阵，后来更是除去曹爽，大权独揽，到了他的儿子司马昭时，司马氏取代曹氏已是必然。“成也萧何败也萧何”，当年曹操的曹魏和信长的织田家“唯才是举”凭之以称霸的司马懿、羽柴秀吉、明智光秀，也是迫使曹魏和织田家灭亡的罪魁祸首。



曹魏名将之首张辽



“三国11”里的司马懿



信长大将“破竹柴田”



《太阁立志传》里的明智光秀


四、兵·谋定霸



一个雨夜，桶狭间奇袭


著名工笔画师涂建毅笔下的官渡之战

魏武帝曹操，被评为奸雄，这其中之一的原因就是他多变的性格。曹操总是笑的，但笑容下有时是真诚，有时是阴冷，有时是残酷，而他的兵法也和他的性格一样多变。他有热血而一往无前的时候：从讨董卓时力主前进，在其他诸侯都畏惧不前明哲保身时，只有他和孙坚坚持向前。也许你可以说那是他太过年轻，一心想要恢复汉朝的荣光，但在那之后的官渡之战和北征乌丸又是如何解释？他有稳中求胜的时候：他攻吕布时的瞻前顾后，打官渡之前的刘备一战消除后患，三国鼎立后通过中原人口众多的优势进行屯田和步步紧逼……从这些地方可以看出，曹操的兵法是一种激进与稳重并存的兵法，多变而诡异，“兵者，诡道也”曹操的兵法符合自古兵法正统。

另一个时空的织田信长，他成名的桶狭间之战恐怕是一场比官渡更加有赌博性质的战役。当信长收到今川义元扎营的线报时，他也许了解这是一个绝好的时机。但他没有郭嘉，没有那样透彻的分析，没有曹操那些通过谋士加强的信心，他冒险了，然后成功了，他拥有比曹操更强的冒险性质的用兵风格，但是这也是他能够轻易被明智光秀刺杀的原因之一。信长对敌时喜欢派大将攻略四方，而自己却在已被占领的自家领土京都闲逛，身旁没有大军团，又不在防御坚强的安土城留守，他牺牲自家安全妄求全力攻伐，一旦内部发生大反叛，便猝不及防。这可以说是他过于自信而造成的不测，相比于曹操的诡道，他的兵法更趋近于“霸王”类的风格——相信自身，却有些过了。

然而不管是曹操的官渡还是信长的桶狭间，他们都是在确认只有冒险才能获得最大的利益、只有冒险才有可能一胜的情况下而冒险的。他们在有极度大风险的情况下可以勇敢一搏，并且抓住了最佳时机，这是他们的勇气和决断力，纵观千古，少有人及。

“挟天子以令诸侯”或者说“奉天子以令不臣”这个非常有名的策略是曹操赖以取得大义名分的手段，仅仅只是拥有这个名分，曹操获得的就不仅只是那些虚无的任命权，还有那些心向故汉朝廷的人才的支持。荀彧就是一个很好的例子，尽管他们知道此朝廷非彼朝廷，他们还是会选择曹操，因为这是唯一的选择。而另一个时空的信长也采用了和曹操相类似的谋略。在前任幕府将军被刺杀后，信长很准确地抓住大势走向——尽管足利家的幕府仅是一个空壳，但仍有其威力。拥立已故将军的弟弟足利义昭为新任征夷大将军，这个“奉将军以令大名”的政策一开始很成功，信长的威信开始上升，他甚至和“越后之龙”上杉谦信这个素来尊奉武家将军的家伙结成了同盟。但是，可能是受了日本大名一贯以来御下之术的影响——和欧洲骑士一样，日本人喜欢分封武士，打仗了就招来一群，不打仗就在领地呆着。大名对武将掌控力大多数时候凭借威信，信长对于将军义昭的掌控却并不是很强，再加上“征夷大将军”称号的号召力，义昭最后对于试图控制自己的信长做出了反叛。信长不得不出兵废掉义昭，而信长的这一举动也使得上杉谦信与他决裂，还导致了他威信的下降。到头来，拥立将军只获得了又来一个强敌的结果。对于将军的掌控不严是信长的一大错误，而他的另一大错误在于和“公方”也就是天皇还有他的公卿的关系也不是很好。日本人向来把天皇看作是活在人间的神，当然不能够像挟持将军那样挟持天皇，但至少要和天皇代表的公方打好关系，至少没事贿赂几个公卿也是应该的，我们在《信长之野望》里不就是这么做的么？最后看来，信长在“拥立”的策略上确实负于曹操，这是他的一大败笔。

从兵·谋这两个方面看来，曹操是一个真正的霸王，狡诈的兵法，充满霸气和远见的谋略，他所近似的是先秦时代的霸王们，而不是楚霸王那个莽夫。当然，他与先秦霸王的风格是截然不同的，先秦霸王崇尚大义，他崇尚诡谋。而另一个信长，却有些复杂，他不是没有远见谋略，但是有时候会因为自身的霸气（或者说自负）而陷自身于不利，他有些像楚霸王和韩信的结合体。

“萧瑟秋风今又是，换了人间。”时空变幻，当那两个时代的霸王早已逝去，我们却可以在游戏中追忆那些刀光戟影。曹操和信长的光芒逝去，隔了1300年，隔了东海茫茫，却如此相似，让人感叹时空。P


信长跳起辛若，唱起敦盛“人生五十年，如梦似幻…”

在新版三国电视剧中，官渡之战陈建斌扮演的曹操击鼓

注释：

①即平敦盛，平安时代末期武将，与熊谷直实战斗被击败。对方看其年幼俊彦而不忍杀之，但敦盛坚持战败即死，遂被斩首，“敦盛”即感叹人生无常。

②第六天魔王，佛教欲界最高的他化自在天，妨碍佛法修行的烦恼或欲望之神。

③指楠木正成，日本南北朝武将，忠心辅佐后醍醐天皇，对抗北条氏，足利氏。

倒塔潜力股
——解读召唤师的定位

■吉林Lonot

前言

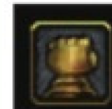
DOTA发展至今，战术体系已经成型。只要是正常水平，比赛大致过程会随阵容选毕而确定，胜负八成靠发挥。谁在什么位置，什么时候开始推，团战过程怎么样，这些问题都有标准答案，很难再作突破。召唤师是DOTA英雄中相对冷门的几个，他在现阶段DOTA版本中已经很强大。网络上有关召唤师的精品攻略很多，但或因版本久远，或因语言不通，都对现在国内玩家略显不适。随着自6.60以来召唤师的再次被加强，其在高端比赛出场的情况越加频繁。本文旨在解析召唤师定位，我们将看到召唤师的定位多变，可随加点而变化。至于进入DOTA泛战术范围的内容（如战场切入），限于篇幅，恕不予赘述。

最后在进入正题前，还要对时间与金钱等级关系设个限制：20分钟5000金12级，30分钟9500金15级。这是一个现版本中核心英雄的常见数据，本文讨论均在此基础上进行。

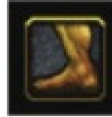
一、英雄综述

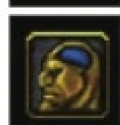
召唤师技能繁琐几经改动，现有攻略记述的数据多有疏漏，甚至在笔者发稿时，众多门户网站数据依旧存在错误，哪怕是Playdota官方数据库也有瑕疵。

英雄模型数据



力量19+1.4


敏捷20+1.9


智力22+2.5

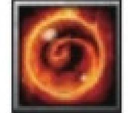
力量成长在所有英雄中倒数第4，甚至低于遗忘法师的1.45；敏捷成长在智力英雄中位列第8；智力成长在智力英雄中倒数第5；总成长倒数第18。实际上因缺少黄点满级，召唤师总属性倒数第一（参照右图）。

射程	600
移动速度	280
初始护甲	1.9
初始攻击力	44-50
施法前后动画	0/0
攻击前后动画	0.4/0.7

综述：召唤师模型成长极差，但万幸没有硬伤，血量护甲移动速度等等能用装备技能弥补。在WTF模式里，用过召唤师的都明白零施法前后动画有多么IMBA，再考虑到其不俗的射程，这些特性皆为召唤师崛起埋下伏笔。

英雄技能

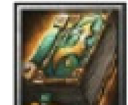
召唤师有共有三种元素球、一个元素召唤、十个元素技能。只有对技能了如指掌才能犀利。最基本的一个助记要诀是：一个技能是用哪几种元素召唤的，技能效果就只和这几种元素有关。如天火（火火火）的伤害就只与火元素的等级有关。


冰[Q]

每个元素球提高召唤师1/2/3/4/5/6/7点每秒的生命回复速度

火[E]

每个元素球提高召唤师 3/6/9/12/15/18/21点攻击力。



雷[W]

每个元素球提高召唤师 2%/4%/6%/8%/10%/12%/14%攻击速度

每个元素球提高召唤师 1%/2%/3%/4%/5%/6%/7%移动速度

说明：

1、最多同时存在3个元素球。

2、各元素球效果相互叠加，与排列顺序无关。

3、切换元素的施法会中断当前动作。



通过围绕召唤师旋转的元素球判定当前的元素状态

元素召唤[R]

将目前操控的元素融合成元素技能

等级1：保留一个技能，冷却时间22（16）秒，魔法消耗20（0）

等级2：保留两个技能，冷却时间17（8）秒，魔法消耗40（0）

等级3：保留两个技能，冷却时间12（4）秒，魔法消耗60（0）

等级4：保留两个技能，冷却时间5（2）秒，魔法消耗80（0）

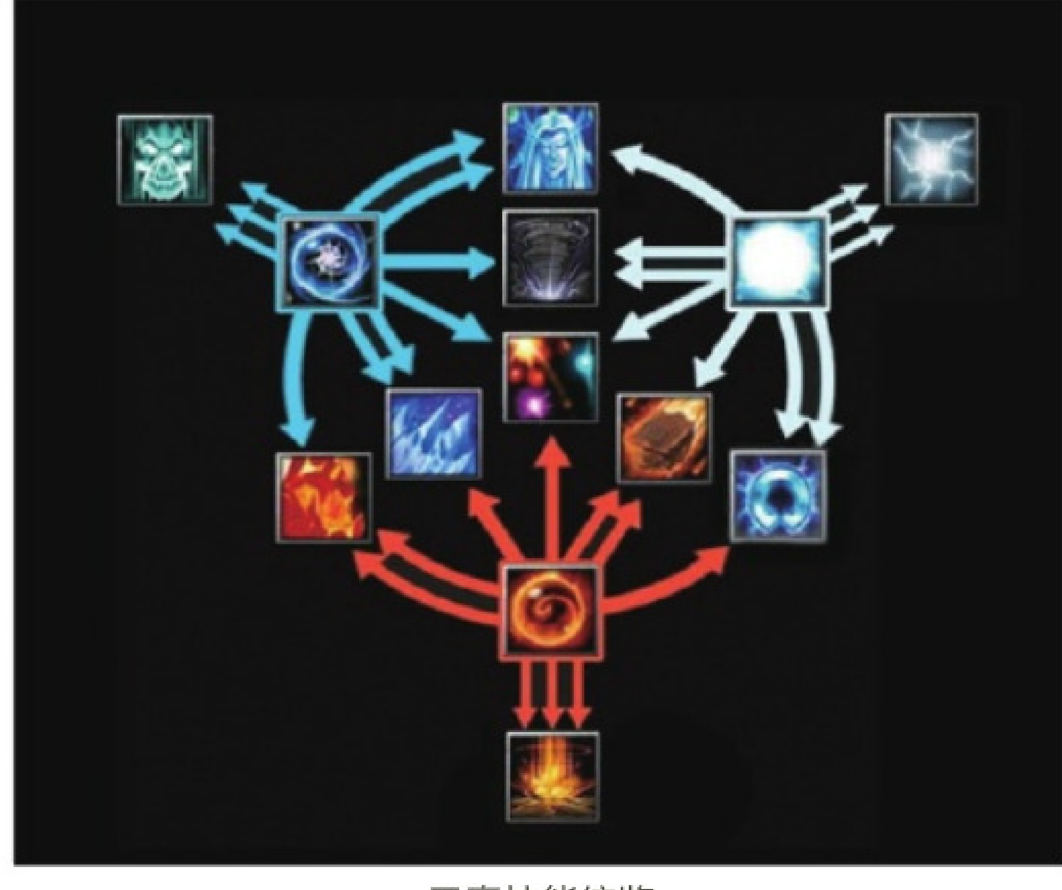
说明：

1、括号内是装备阿哈利姆神杖（简称A杖）的数据。

2、使用“-invokelist”命令可以查看技能表。

召唤师与其他英雄有两点最大区别，一是在于元素点投入与技能效果不直接对应，以及对冷却时间的控制。

对于前者，要在选择的技能基础上正确加点，不能想用天火毙敌于千里之外，却只去加一点的火元素。这方面的复杂度很高，本文会详细讲解取舍。对于后者，除了大致了解每个技能的冷却外，必须注意空冷却召唤师随时可用的技能只有技能槽里的，还有立刻元素召唤后的新技能。即使其他技能都不在冷却内，也要等元素召唤的公用冷却结束，才能召唤施放。这在装备A杖之前，或者大招等级到达4之前至关紧要。一般来说，召唤师要预判未来形势，时刻保持槽中的技能最合适于应对将来30秒内的情况，未雨绸缪，否则会因放不出该放的技能，一败涂地。



元素技能统览



关键时刻，怎能冷却

二、推进核心——火与冰

随着死灵飞龙的重作，智力型物理输出再次回归沉寂。魅惑魔女的推进、黑曜毁灭者的秘法天球与沉默术士的智慧之刃，三大法球恐慌输出，其成型拖沓，与现在版本的节奏不合。本身缺乏AoE的最直接后果就是中期刷钱慢、推进能力差，被影魔这类英雄远远甩开。即便用智力假腿四挂件的速成装备参加早期团战取得胜利，也会陷入“法球推得倒人却打不了塔、没有AoE清兵能力”的尴尬。推塔效率低下淡化了早期参加抱团的意义，虚度了Farm黄金期。过去的炎魔流用9级冰火各4级配合1级的元素召唤，在此基础上再走法师路线。物理流则靠主火元素带来的63点攻击加成，走假腿、黯灭、强袭的主物理辅法师路线。这两派皆有可取之处，缺点也显而易见。前者浪费了炎魔前期成型的巨大优势，后者无视了召唤师的低血量成长，魔量也捉襟见肘。随着紫怨的多次被加强，该是它登上舞台的时候了。

主要技能



熔炉精灵[F]（火火冰）

冷却时间：30秒

魔法消耗：75点

精灵持续时间（冰）

20/30/40/50/60/70/80秒

精灵魔法值（冰）

100/150/200/250/300/350/400

精灵射程（冰）

300/400/500/600/700/800/900

精灵生命值（火）

300/400/500/600/700/800/900

精灵攻击力（火）

29/38/47/56/65/74/83

精灵护甲（火）2/3/4/5/6/7/8

说明：

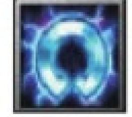
1.炎魔的法球“灼烧攻击”能熔化英雄的护甲，每次降低1点，5秒内最多叠加10次。

2.在冰和火各达到4级后，能一次召唤两个炎魔。

3.满等级的炎魔的输出能力经常被低估，900的射程、超高的齐射攻击与熔化护甲的能力，都使之成为收割利器。

4.炎魔出现位置与召唤师面向无关，永远是模型的南方。

5.使用-enableselection （-es）与 -disableselection （-ds）命令可以让刚召唤出的炎魔是否被选中。



灵动迅捷[Z]（雷雷火）

施法距离：650

冷却时间：15秒

魔法消耗：50点

持续时间：9秒

攻速提升（雷）

30%/40%/50%/60%/70%/80%/90%

提升伤害（火）30/40/50/60/70/80/90

说明：

1.可以对自己和友军使用。

2.对于魔免单位、黑皇杖状态的

单位不能施放。

3.先加灵迅，再使用黑皇杖，效果保留，（如下图）。





急速冷却[Y]（冰冰冰）

施法距离：1000

冷却时间：20秒

魔法消耗：100点

持续时间（冰）3/3.5/4/4.5/5/5.5/ 6

触发冷却（冰）

0.77/0.74/0.71/0.69/0.66/0.63/0.60

说明：

1.触发冷却期间，目标所受伤害都会使之晕眩0.4秒再造成30点的伤害。

2.施放会立刻造成一次打断，此次不计算触发冷却。

3.在持续伤害技能配合下（如黑贤的离子外壳），可能触发全部晕眩。

4.注意施法距离。

5.分身系英雄分身后，头上的急冻标志不会被分身动作驱散，依然有效。可以作为判别真身的依据，（如下图）。



就是你

双方阵容

低血量、远程与AoE能力，注定了黑侠式的团战走位。迅速强势成型是火冰召唤师的最大特点，前中期节奏与死龙相似，在6000金成型后开始推进。此时与死龙相比，控制能力、团战爆发力在理想条件下都要强4成左右，美中不足的是中期第一波团战时差了400左右的有效血量，但物理输出却比同等金钱黑侠还高。后期定位会因为这些正反差随着等级提高而增大，才开始分歧。

成型之路

根据对线英雄决定早期加点。如果对线英雄组合过于强力，本方队友又不能及时照顾，推荐4冰4火1召唤的加点路线。平时用炎魔反压制，火元素补刀，冰元素猥琐回血。当对线组合不是那么强横，可以采用压迫式的加点路线，主火1点雷。对线时期的策略与火雷系类似，请参看后文。11级配点为4冰4火1雷2召唤，这样不仅冰墙控制效果成型，炎魔也一次召两个，身上假腿、梅肯、单空明杖，开始推进。

与先锋盾相比梅肯仅贵81金，完装前的活力球与治疗指环都是前期的极品生存装。但6000金完装后推进时梅肯却能完胜。首先，推进时必然状态良好，那么每秒3点的回血差可以无视（何况此时切3冰每秒12点回血）。然后，空明杖召唤师满状态不缺魔。再之，作为一个远程输出，团战杂兵仇恨基本为零，而对于低甲召唤师受敌方英雄近百点攻击的情况，7.7点护甲的减伤效果绝对优于先锋盾对召唤师的平均14点减伤。最后，先锋盾不具备梅肯那样推进期的巨大团队作用。

抱团Push时，身上的技能在炎魔、陨石、冰墙之间选择。最理想的节奏莫过于带着刚放出来的炎魔推进，再调整身上的技能为陨石与冰墙，在团战开始前，元素召唤的冷却又完毕，团战中二连后再召唤灵迅。14级单大件的理想输出等同于一般17级双大件成型英雄，异常恐怖，但召唤师无比脆弱，需受到重点保护。

Push几波后，抓住时机打一次Roshan。一般的阵容消灭Roshan的难点在于缺少一个上千血量的木桩。无论是迷团、兽王、5人一级Roshan，还是后期DPS吸血法球单人Roshan，实际上都是在找回血量。召唤师的反复两次炎魔可以提供良好的木桩和输出。

对于20分钟前的Roshan，假腿、梅肯、单空明杖的11级单人Roshan时间大概是40秒。方法是带着炎魔分开站位，有灵迅就加自己，炎魔没了再招。急冻第一次触发就可以抵挡掉Roshan的魔盾，之后的每次触发都有效果。多人Roshan时一定要放，单人Roshan时却因卡了灵迅或者炎魔的公共冷却形同鸡肋。



Roshan攻击前摇长，受急速冷却干扰，几乎无法还击

后继发展

假腿、梅肯、单空明杖后补齐护腕，输出装首选紫怨。与黯灭相比，首先是225%的回魔率全装备中最高，避免了关键时刻没魔的窘迫。其次，即使无视比黯灭多出的5点攻击力（属性加成也算）与30攻速，仅仅灵魂燃烧20%伤害放大也比黯灭所差无几，甚至还要略胜一筹。因为在不考虑负护甲值的情况下，黯灭最大的物理伤害放大是35%，虽然灵魂燃烧要计算魔抗，但实际上中期的伤害往往以魔法爆发为主，魔法伤害的放大恰恰是黯灭所不能。最后，长达5秒的沉默，使得多了一次限制的能力，这往往意味着一次成功的先手。而这一切只贵625金！

选择A杖作为进入17级阶段的第二大件。其减短元素召唤冷却的效果，使一次团战可以多放两个技能，这是任何装备都比不了的。而且对于贫血的召唤师，A杖也起到一定程度的肉装的作用。

技能使用

冰火系真正参战始于11级，即4冰4火1雷2元素召唤之后。炎魔因为适用度广、耗魔低长期占据一个技能槽，只能通过调节另一个技能槽实现战术目的。如果本方有先手，通常装配陨石接后手，再召唤新技能。由于大招冷却的原因，只有一个技能选择机会。没有先手的话，通常装配冰墙，使友军与炎魔充分输出。

9000金输出有多高？14级满火本身攻近百点、三个火球攻63点、紫

怨65点、灵迅90点、两个炎魔每次附带2点减甲效果的齐射还有166点。假腿、紫怨、灵迅共附加85攻速。理想站桩输出比同档次英雄高一倍！要知道，冰墙控制能力、陨石AoE爆发以及梅肯回复作用还没考虑在内。

但是，容错性差就很难达到理想输出。缺点也显而易见，身板单薄输出霸道的召唤师势必成为第一击杀目标。如果开BKB，必须保证技能顺序才能维持超高输出。其实召唤师不像影魔要贴身放大，在头几波推进中，对黑皇的要求不若影魔一般迫切，只有逆风或求稳时才会把BKB提到第二件。

火冰系A杖后，战场技能施放数骤然提升。炎魔随身带，团战开始后使用陨石波，如冷却控制恰当，立刻能再放冰墙。之后的第二次召唤要多加斟酌。如撤退，则强袭飓风幽灵漫步掩护；如混战，灵迅急冻辅助控制输出；如追击，急冻强袭飓风天火。前两者留人，天火收割。切记，因为只有一级雷，飓风的控制时间虽长，但吹送距离只有800。

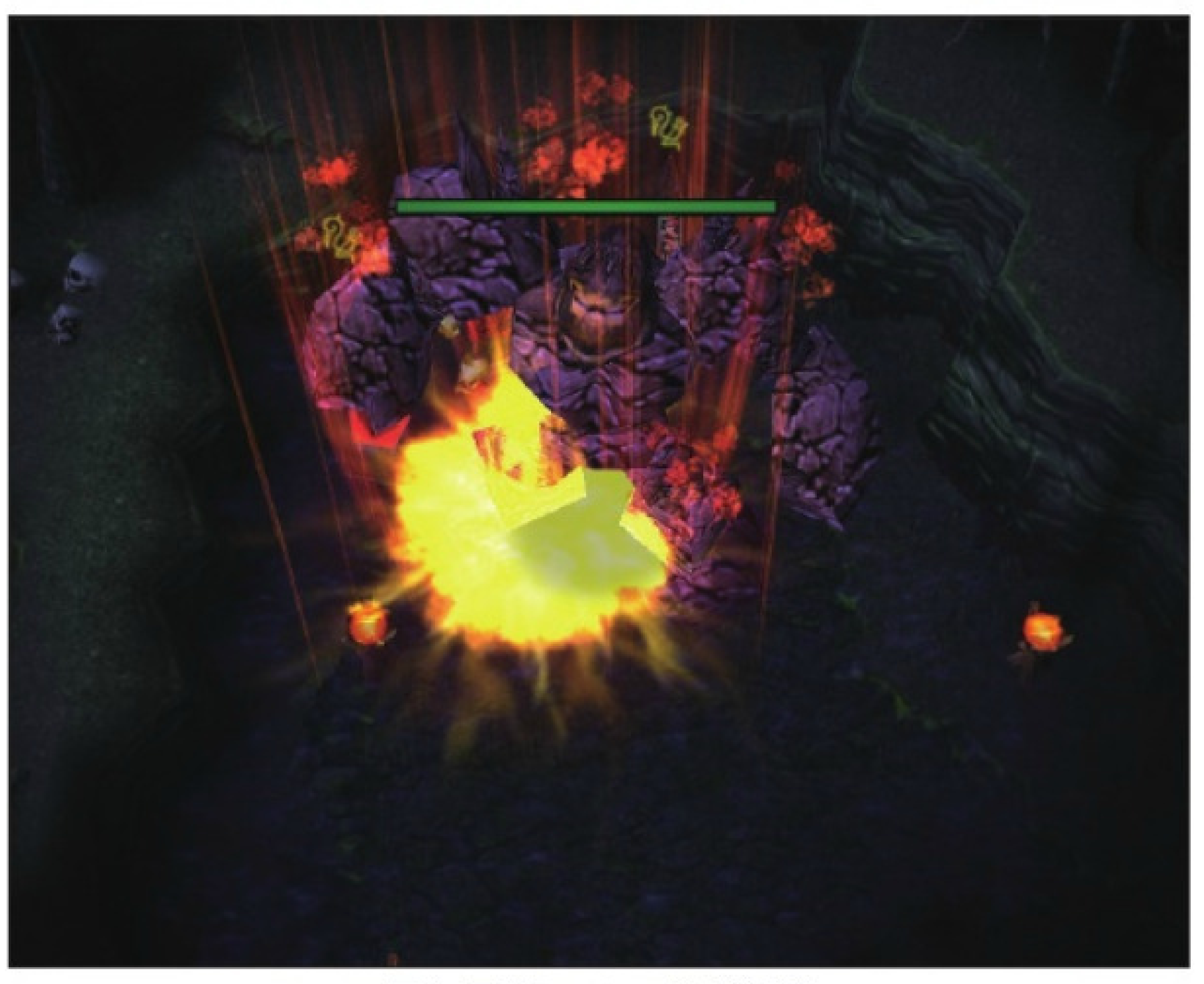
三、强力AoE——火与雷

早期版本的召唤师陨石冷却时间短，陨石波组合一度在路人战里当作召唤师的招牌。召唤师的法系输出有类似于肉钩的不确定性，但爆发确实可观。所以只要有好的控场，就能确保中期陨石波组合的输出。

主要技能

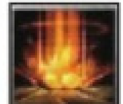
混沌陨石[D]（火火雷）
施法距离：700
冷却时间：55秒
魔法消耗：200点
影响半径：300
最大滚动距离（雷）
465/615/780/930/1095/1245/1410
陨石伤害（火）55/70/85/100/115/130/145 每0.5秒
燃烧伤害（火）11/14/17/20/23/26/29 每秒
说明：
1.燃烧伤害脱离陨石后依然持续3秒。
2.陨石1.5秒后才能坠落。


超震声波[B]（冰雷火）
施法距离：1000
冷却时间：40秒
魔法消耗：200点
影响半径：250


天火探测Roshan处的视野



推送时间（冰）0.25/0.5/0.75/1/1.25/1.5/1.75秒
丧失攻击能力时间（雷）1/1.5/2/2.5/3/3.5/4秒
技能伤害（火）40/80/120/160/200/240/280
说明：
1.附带打断效果。
2.被推送的单位会把树撞开。
3.满元素时此技能的控制意义远远大于其伤害意义。


阳炎冲击[T]（火火火）
施法距离：全地图。
冷却时间：30秒
魔法消耗：175点
影响半径：200
总计伤害（火）100/162.5/225/287.5/350/412.5/475
说明：
1.灼热能量1.7秒后从天而降。
2.伤害平均分摊给范围内的所有非己方单位。
3.技能实际的半径比技能施放时给出的范围要小一圈。
4.在50～51秒对野点施放，可达到拉野的效果。


虽然低级火的天火伤害不高，但对于空血逃生的英雄已经足够

双方阵容

为了保证陨石的命中率，本方无论如何都要有团控。大团控一个，比如迷团或猛犸，或小团控两个，比如渔人

配沙王或痛苦之源。一切都是因为万恶的陨石下落有延时。火雷输出的关键一是陨石与声波的组合技命中，二是三火配灵迅的超强普攻。换言之，在于是否有先手与输出环境。

成型之路

Solo时1级加火，附加攻击方便补刀。3级时1雷1火1召唤，选择魔耗只有50点的灵迅（此时附加30攻速30攻击力）。只要抓住机会就开灵迅猛点对方英雄，哪怕互点数落后，也能压住对面的血量。虽然低级火的天火伤害不高，但对于空血逃生的英雄已经足够。在6级时留点，7级时就能同时加4级火和2级召唤。因为对于后手陨石来说，低级雷提供的距离已经足够。8级的时候再补冰，这样的好处在于，在前期伤害能力成长始终处于最高水平的同时，尽早拥有了三系元素技能。

装备为护腕、魔棒、过渡的精气球、A杖。可以这样讲，火雷系在13级前，就是有四个主要技能的传统法师。到了13级，除了1冰2雷7火2召唤之外还有1点技能点，要根据之后进一步的路线选择着加。13级时后手的陨石波组合AoE爆发伤害达到峰值，天火的单体伤害更是远高出众多单体小技能。火球的63点攻击力与灵迅提供的90点攻击40攻速，使之物理输出亦不可小觑。更有A杖提供的同时期法师难以比肩的血量魔量，成型成本在6000上下。



12级1433血量的法师

后继发展

后继1点加冰，用于强化对英雄移动能力的控制，17级时4冰2雷7火4召唤。好处在于，多了两个攻击力超高的炎魔、半把“冰锤子”以及一堵减速50%的冰墙。A杖与4级大招，在黑皇的辅助下，可以保证团战中以2秒的间隔疯狂倾泻技能，对装备没有更多要求。

后继1点加雷，用于强化对英雄技能使用的控制，17级时1冰7雷7火2召唤。当对方以力量敏捷英雄居多，本方又能稳拿先手时，才考虑这种加点。第二大件必须刷新球，团战后手磁暴陨石×2，一套使出过后，对方全部半血空魔任人宰割。

技能使用

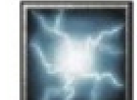
对线期的单杀必然是混石或灵迅配以普通攻击，或者对方伤血过多，补中一记天火。对面英雄与召唤师红血拼命时，保荐灵迅，千万不要小看火卡尔的攻击。陨石伤害虽然高，但命中率不稳定，这可是血的教训！

中期团战，不要贸然施放陨石波，因为冷却的原因，如果打空导致输出真空期太长。即使不放灵迅，也一定要注重火系的普攻输出。笔者倾向于给自己加灵迅，而不是队友。中期的物理英雄攻击在其装备的支持下也一定不比火卡尔高，配合时机也很难掌握，往往加了灵迅，他却忙于走位，变相地降低了灵迅的有效时间，反而不如加给自己。

后期利用短CD大招，频繁使用技能。现炎魔的血量护甲都由火决定，可用于吸收伤害。只有副修冰，炎魔射程才使其有输出价值，对冰系控制技能的使用后文会提及。如果副修雷只有1点冰，仅奉劝别把飓风当伤害技能用，此时的飓风只能当成开超远程视野、超远程打断的戏法。

四、究极控制——雷与冰

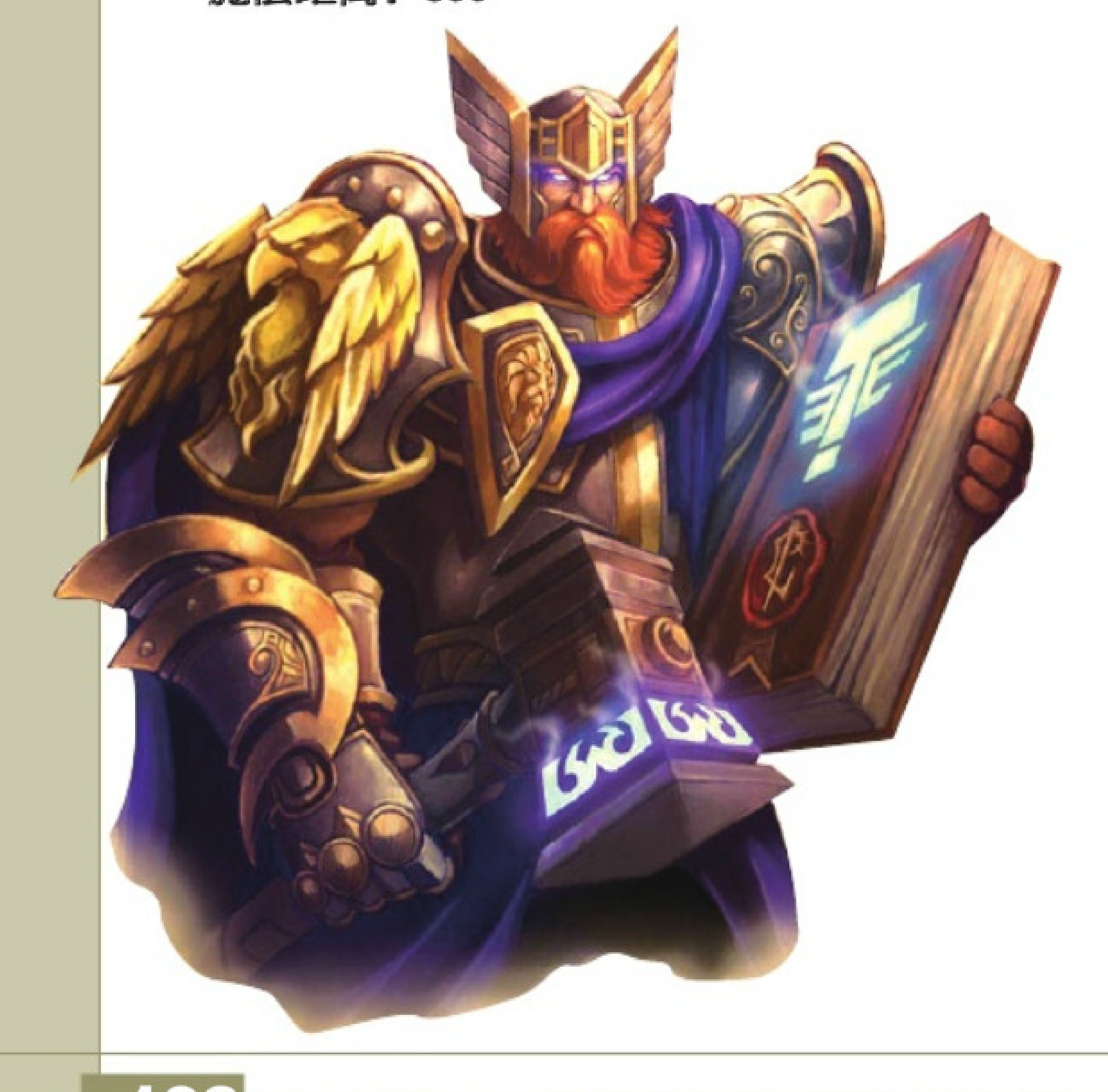
召唤师的初始移动速度只有280，但又是为数不多的自带增加移动速度技能的英雄。随着版本变更，雷冰路线有所调整。最近发展成为靠雷元素与相位靴、风杖带来的超高移速配合磁暴高魔法燃烧的魔量限制型英雄。



主要技能

电磁脉冲[C]（雷雷雷）

施法距离：600



冷却时间：25秒

魔法消耗：125点

影响半径：700

引爆时间（雷）4/3.67/3.33/3/2.67/2.33/2秒

魔法燃烧（雷）100/150/200/250/300/350/400

说明：

1.受到一半燃烧魔量的直接伤害，如果使单位死亡。则不再为直接伤害，改为魔法伤害，计算魔抗魔免。

2.爆魔无视魔法免疫。

3.注意影响半径。

寒冰之墙[G]（冰冰火）

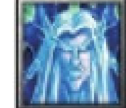
冷却时间：25秒

魔法消耗：175点

影响半径：105


回城中隐身

减速效果（冰）20%/30%/40%/50%/60%/70%/80%
冰墙持续时间（冰）3/4.5/6/7.5/9/10.5/12秒
冰墙伤害（火）6/12/18/24/30/36/42每秒
说明：
1.减速无视魔免。


幽灵漫步[V]（冰冰雷）
冷却时间：60秒
魔法消耗：200点
持续时间：100秒
影响半径：400
自身减速（雷）30%/25%/20%/15%/10%/5%/0%
对方减速（冰）20%/23%/26%/30%/33%/36%/40%
说明：
1.持续时间大于冷却时间，切换元素会打破隐身。
2.进入隐身前，确保身上有3个雷元素状态提供移速。
3.两减速效果均无视魔法免疫。
4.回城卷轴、远行鞋的吟唱中的施放均不打断传送。


强袭飓风[X]（雷雷冰）
施法距离：2000
冷却时间：25秒
魔法消耗：150点
影响半径：200
伤害计算（冰、雷）
77.5+（（冰等级+雷等级）×23）
吹起时间（冰）0.8/1.1/1.4/1.7/2.0/2.3/2.5秒
吹风距离（雷）
800/1200/1600/2000/2400/2800/3200
说明：
1.高等级雷提供的视野很远，常用于侦察。

双方阵容

与火雷系相反，雷冰系中期成型时飓风已经可以保证先手放出磁暴，缺少的反而是输出。即使雷大幅提升攻速，也因为缺少输出装，物理伤害低下。为了保证磁暴的决定性效果，对方的智力英雄不能过多。否则磁暴过后，还有施放一轮技能的魔量，效果很差。那么400魔量对非智力英雄是什么概念？举两个例子，11级无黄点无装备，潮汐猎人总魔量429，巨浪耗魔120、毁灭耗魔225；渔人守卫总魔量390，渔人碎击耗魔115。当然，实战中必有属性装甚至黄点支撑，魔量也会随等级成长。

面对一堆没魔的“高级杂兵”，区区飓风磁暴提供的伤害有限。需要的是能痛打落水狗，本身带限制或者能追杀的英雄，比如渔人守卫、狼人。雷冰系主场就在中期团战与据点争取战，此时敌方站位在1400范围内总魔量又不高，每次都能轻易瓦解对方部署。务必利用此优势期确立胜势。



成型之路

雷冰成型游走晚，如果有野区英雄，能再空出一路再好不过。Solo一级加火，否则补刀难度太高。非Solo时，火不如冰回血，还延后了成型时间。此时对线主要任务在于点对方英雄，放刀给同伴，频繁使用磁暴爆魔，限制对方技能变相保证本方的安全。之后主雷副冰，11级时6雷2召唤、1火或不加，其余为冰。身上稍微用护腕或魔杖撑血后直奔Eul法杖。23分钟的要求是等级11级，风杖在手。如对走位有信心，只要随身3雷再速度作出风杖，即使没有鞋，也能把移速维持在一个略高于有鞋英雄的水平。13级时7雷3冰1火2召唤，风杖、护腕、鞋就算成型了，成本在4000左右。三雷球加身，移速为430，超出一般英雄50到80。

后继发展

优先换鞋突出移动力，相位靴、远行鞋、假腿各有千秋，可根据具体情况选择。也可添加骨灰盒增强战场辅助能力。雷冰的强势就在于中期强悍的魔量限制与后期无与伦比的控制能力，满雷后优先加冰，如果选择火，很长时间内都会因为火等级低，技能伤害与同时期血量比过低，毫无实际作用。

再之后是A杖、挑战，提高团战存活能力。也可以选择洛萨与幽灵漫步配合，更可靠地接近施放先手冰墙。如选择跳刀先手就要明白召唤师的转身速度太慢，不可能像影魔一样灵动的调整角度，冰墙方向极难控制。

技能使用

反复磁暴把对面英雄魔量限制在技能限内，即使被Gank，对方的线上英雄也会因放不出技能无法有效配合。稍稍占线到9级或者11级就可以游走了。此时，千万不要小看每点雷带来的50魔量，正是这50点卡了绝大多数英雄能否连招。冰雷游走的随身技能为磁暴与飓风，游走目的却与常规不同。专找那些总魔量少的英雄，得手即撤。与此同时队友积极寻求团战，作为一位满血却空魔的人马 压力真的很大。这才是雷系的真谛。

第一大件首推风杖。除了看重其附加的25点移速与回魔外，最直接好处是保证磁暴命中。要知道，磁暴的命中判定之高，不仅魔免的、被吹起来的，甚至被小那迦催眠的单位都会受到影响。如果身上装配骨灰盒，可以利用其超远的950使用距离，配合同样超远的1000施法距离的急冻，当作一个远程锤子使用。

Push与反Push时，只要中了磁暴，通常控场英雄的大招就已经放不出来了。团战如果出现一边倒，为留下对面溃散的英雄，选择吹风、急冻或冰墙留人。如果战局不明朗，选择超波，利用满雷的提供的4秒“物理沉默”，彻底限制低魔英雄输出。后期万一陷入僵局，就要开着幽灵漫步游荡寻找机会。队友支援时不要急着出来，幽灵漫步的减速效果不亚于全能骑士的退化光环。团战失利时，也可以利用这点掩护撤退。P

▶深度关注

一将功成万骨枯

"泽国江山人战图，生民何计乐樵苏。凭君莫话封侯事，一将功成万骨枯。" 不知何时起，每当看到网页上大篇幅介绍某公会获得何等荣耀，某公会会长如何伟大强悍，这首曹松的诗就在脑海中闪过。尤其是看到某些公会会长大谈自己获得今天的成就多么劳苦，但是只字不提他身后的公会成员时，我更是感叹"一将功成万骨枯"！

不可否认一个公会取得辉煌的成绩和公会会长是有莫大的关系，会长要组建公会、寻找人才、制定公会发展路线等等，尤其是公会前期的时候，许多公会的开销等于是会长全包，但是作为会长，这些都是他应该做的。在他下定决心要组建一个公会的时候，就要有面对这一切的准备，如果只有一个会长和几个会长朋友的话，这个公会根本无法存活下来。当公会人数开始逐渐增多、实力开始壮大，开始向一个成熟公会迈进的时候，请问会长，如果没有公会成员的支持，你能获得成功吗？

■河北 小狐狸

线下准备

随着网络游戏公司对网游公会的逐渐重视，各网游公会是"忽如一夜春风来，千树万树梨花开。"但是如何留住这些公会是一个大问题。随着网游的激烈竞争，经常出现一个新游戏无数公会进驻，但是在一个月的时间内公会们便会走掉3/4，为了避免这一现象，网络游戏公司开始尝试和公会合作、为公会在官方论坛开辟子版块、专门为公会举办活动……有了努力、有了付出、有了胜利、有了喜悦、有了这些感情因素，公会便会放慢离开的脚步。

人海活动

在这里活动中最为常见的有论坛盖楼活动、游戏开测送祝福活动，还有注册游戏某网站活动等等，这些活动都是比人数的，负责点的公司会卡下IP、查查马甲，不负责的公司只要有注册量和人数就好。这个就需要公会会长发动全体成员去注册，还要嘱咐有时间的成员多刷刷马甲，卡IP无所谓，现在几乎都是断下宽带重新联网接着继续就可以了。

这样的活动往往都是游戏还没有开测，或者没有正式运营，需要玩家们来顶人气时办的。一个还没有揭开面纱的活动大家能够了解多少？会长在这个时候需要忙的事情很多，而且不论是新公会还是老公会，很少有会长愿意做这些事情，所以理所应当落在公会成员的身上。但是这样的活动最后只会有公会排名，最多再带上会长的名字。

"才艺"活动

美女帅哥走到哪里都是炙手可热的，好听的音乐和感人的故事永远受关注，所以网游公司在宣传游戏的时候最喜欢拿这些做文章，比如上传照片选美、视频活动比赛、征文、征四格漫画。

公会如果想打响名堂吸引更多玩家加入，这些活动是他们最关注的，公会里不论真人如何，会点PS、会点化妆、有艺术照都会被拉出去为公会打宣传，照片上、视频上、文章上，都要打上公会的名字或者Logo，这种活动不但能吸引玩家还能吸引游戏公司，如果被公司看上有发展潜力，和让你做个签约公会或者在官方加上你们公会的论坛链接，这些都非常轻而易举。

请问一个会长能做多少？不否认有会长真的既会写文章又会做视频，而且唱歌不算难听，但是毕竟这是少数的，而且会长每天还有很多自己的事情要做，所以参加这些活动往往都是开会分下去任务谁会谁去做。如果是个人参加形式的活动还好，但是现在网络公司越来越精明，都以公会形式居多，奖品一般也只有一份，排名依旧是公会名字和会长名字，辛苦耕耘的会员们能被提到就不错。

线上争霸

公会进入游戏后的发展计划会长肯定早就设定好了，如果公会没有这个大家趁早离开吧，因为现在的游戏太现实了。如果一个公会没有立足的方案，没有一个好的计划，那么以后大家就只有被欺负的份，可以不做最强的但是要做有脑子的。

冲级比赛

级别在游戏里是一个通行证，就算你腰缠万贯没有级别也没用，那么在一个公会里不一定所有成员都要高级别，但是招牌是必须要有的，保镖也是不可少的。游戏初期正是打基础的时候，如果这个时候公会发展得很好，那么后期就会轻松很多。



他们背后有多少枯骨？

这个榜成就了什么?

网络游戏基本都会搞冲级比赛，许多游戏还有级别排行榜，这是刺激玩家冲级和消费的手段，也是给公会和玩家扬名立万的机会。只要接触过网络游戏的玩家一定会知道，冲级比赛的时候许多公会都会找出在线时间最长的会员组成主力队或者公会代表队，然后大家一起为这些成员提供力所能及的方便，比如升级所需要的补给、装备、游戏币……目的只有一个，为公会加油、为公会出力。

一般比赛中冲级快的都是公会的组织者、会长、副会长、其他高层，因为在公会中想做领导首要就是有实力和时间，就算你再有能力没时间为公会操劳也是没用的，一般公会的管理层永远是在线时间最长的。网络游戏升级越来越没有技术可言，甚至砸着人民币就可以冲成第一，所以你看冲级比赛级别高的往往是公会管理层，尤其是会长，但是他升级的过程中所用的一切都凝聚着公会所有成员的辛苦。

现在网游流行采访，尤其是比赛结束后去采访前三名的玩家或者公会，采访公会等于采访公会会长，采访排名玩家等于采访公会管理层，谁会去注意在他们背后辛勤耕耘的为他们创造一切便利的公会成员?

当然以上观点并不否认那些疯狂冲级的玩家本身实力，也确实有人单独砸着人民币冲级，但是许多游戏都是组队升级最快，那么你是否找得到和你时时刻刻冲级的人，和你同时下线上线吃饭WC的人?

剿灭Boss活动

杀Boss类的任务所有公会都喜欢，实力强的想杀Boss得奖品，实力弱的想混个过场看有没有便宜，没实力的想凑热闹撞运气。特别是许多商家还在Boss死的刹那把杀死Boss的玩家名字或者公会名字报出，这一方法更是刺激了广大公会。

说到杀Boss就会想到两个职业，一个就是著名的治疗（别称：牧师、补师等），一个是后来崛起的MT（别称：守护、肉盾等），不过很不凑巧的是这俩职业在游戏中很少被公会会长选择，如果一定要选择，治疗比MT要略胜一筹。为什么？因为这两个职业没有战斗力，谁乐意身为会长的自己没有PK打架的实力？一般杀Boss类的活动时，公会所有成员都听从会长指挥，肉盾冲上去、治疗看着血、大家猛输出，还要有一些成员防止别人捣乱。

杀Boss谁最累？肯定是治疗！因为他们要照顾着大家的HP还要注意着自己的MP，要准确地计算多少魔可以加多少次血。杀Boss谁死得最多？必然是肉盾，因为就算大家杀不死要撤退肉盾也要留下来，等大家安全撤离他再死，否则大家都有生命危险。杀Boss成功的话出名是谁？公会！Boss掉落的物品在谁手里？会长！为什么，因为他是会长，因为这是公会所有人的努力。先入会长手再决定是拍卖还是DKP还是其他方式。

虽然有的游戏有装备拾取绑定、投骰子，但是装备的流动可以给游戏带来很大的利润，也刺激游戏内的市场发展，所以许多网络游戏公司还是放弃了这两个方式。

公会PK

PK这一词对玩家来说是最不陌生的，有争执的地方就有PK，公会与公会之间的争夺也是很厉害的，争第一、争Boss、争名气……当双方都争执到脸红脖子粗的时候，一般都会选择PK。

公会PK就是群战，两拨人在公会会长的指挥下相互厮杀，因为是混战所以指挥起来很不方便，最常见的就是公会会长在指挥大家去杀某某、注意某某、某某诋毁了公会什么什么，所以大家要一起团结捍卫公会尊严。捍卫公会是每个会员都要做的，不论你和对方是否有过节，你是否认识对面的人，此时此刻你身为公会的一员就要站出来，抛头颅洒热血。有钱的出钱有力的出力，会做补给品的给大家分发一下。一场混战打下来死得最多的就是公会成员，或者说是最热血的公会成员，死得最少的是会长，因为会长总是指挥和观察的那一个，而且会长的死亡对公会来说是士气上的致命打击。最后胜利的公会肯定是趾高气扬，不论刚才事情的对错，反正是赢了就说明他们是正确的。

PK结束后有良心的会长会给大家弥补下损失顺便点评下刚才的PK，没良心的会长最多说两句大家辛苦然后闪人，管你PK的时候损失了多少，反正成员为公会出力是理所应当。

公会的生计

一个公会名气和实力要有，但是也要懂得维护，公会入驻游戏后要在游戏里创建家族（别称：公会、帮派、军团）。创建家族一般都需要一大笔游戏币，一般这个钱都是会长自己出腰包，因为自从他决定做会长的那一刻起就要做好破财的觉悟。但是有一些朋友们一起组建的或者非常团结的公会会大家一起凑钱，小到几十几百大到几千几万，人多力量大，凑一凑就凑出来了。

创建家族

家族的创建并不容易，稍微有点素质的游戏都会为大家准备一个创建任务，当然那些一切往钱看的游戏只要你出钱就可以。创建任务大多数都是要玩家去某个地方杀死某只怪或者找某个人，但是别小看这某个地方。

想顺利创建家族就要大家一起齐心协力去做任务，肉盾顶在前、法师蹲中间、治疗躲后面，这些都简单。最重要的一点是——会长不能死，因为会长要顺利地完成任务创建公会，所以大家谁都可以死但会长必须是最安全的，可以说会长是踏着成员的鲜血完成的创建任务。



强？只是枯骨而已……



冲啊！枯骨们！



游戏的友谊能有多坚固?

维护家族

何为维护家族？最常见的就是做家族任务，越来越多的游戏公司把家族的升级从游戏币改成了任务，为什么呢？因为任务可能会去叫你找东西，那么你没有就要去买、去要、去做，可能会叫你跑腿送东西，那么你就要跑来跑去为NPC奔波，可能会叫你杀怪，那你就准备好补给向怪物冲去，这些比单纯地要游戏币要赚钱得多。

最典型的要数网易的“大话”系列，在“大话3”中家族称为帮派，帮派的创建需要玩家自己动手，传送到自己的帮派里站在自己要创建的建筑前，点上“创建”然后发呆，点卡哗啦哗啦地就没了。创建好建筑还不行，平时还要维护家族，否则家族的建筑就不能用了。维护和创建是一样的，走到建筑旁边点上“维护”，继续发呆看点卡哗啦啦地流逝。唯一庆幸的是做这些事情都可以得到帮派贡献，贡献可以卖也可以调自己的辅助属性。

昙花一现的“魔力2”的家族系统也很有特色，家族升级完全是靠家族成员来贡献物品，比如说各种木材、矿产还有怪物金币，所以许多玩家下线之前都会去各线的练级地点捡破烂，因为升级的玩家都会把包裹里打出来的怪物金币丢掉只要魔石，专门去捡破烂的玩家就会把地上的各种金币、染色矿等物品捡起来凑成一组一组的，身上满了以后就会登出回到家族管理员那里捐献出来，只有捐献物品达到一定程度家族才会升级，才会容纳更多的人。

《传奇》《霸王大陆》等游戏都有一个城主系统，《传奇》的沙巴克就是玩家公会来争夺的，争夺沙巴克不光是因为沙巴克有各种优惠，还是一种实力权威的代表，而且一般有这种争夺城池的游戏，城池都会离一些练级的地点比较近。同时攻城的时候也是一些玩家发财的机会，有攻城系统的游戏普遍都会是装备可掉落的游戏，也就是你杀死一个人的同时很有可能打落他身上穿的一件装备，普通的垃圾无所谓，但是杀到一个小极品就是一笔收入，如果遇到“大鱼”或者捡到极品，飞来横财就砸到你的脑袋上。攻城战需要攻守双方都拿出200%的实力，如果不团结怕掉级掉装备那么永远不会胜利，所以公会的成员都拼死而战，作为公会的会长，攻方则是指挥调度，在大家的拥簇保护下杀人，守方大多都是守在重要的最后一关。

生产职业

在网络游戏中有这样一群人，他们不喜欢升级、不喜欢PK，唯独钟爱着制作各种物品、收集各种材料，我们一般称这样的玩家为生产玩家，当你看到群战、杀Boss炮灰枯骨们蜂拥而上时，是否知道在他们背后还有一群默默无闻支持大家的生产玩家。

生产职业玩家在网游里其实经常看到，他们喜欢在游戏里到处采集他们需要的材料，然后把材料做成一个个装备、药品、料理，一般玩家只会在生产玩家卖之作品的时候感慨他们赚钱或者卖得贵，但是你知道他们付出了多少吗？

首先生产职业几乎是放弃了升级、PK，下副本、做任务，因为他们的级别普遍不高，在一些游戏里，生产玩家的级别永远是跟着采集材料技能的熟练而变化的，也有的游戏里生产系职业干脆就不升级。正因为如此，生产系玩家才被人遗忘，当他们需要升级或者做任务的时候，基本都会选择花钱雇人而不是找朋友，他们也知道自己的无力，他们也有尊严不愿意做累赘。

其次，生产职业是一个非常烧钱的职业，不论是什么游戏，生产职业的前期都是需要大量游戏币来支持。为什么这么说，生产技能经验是靠做东西来得到的，那么做一个东西首先是需要材料，材料可以自己采集也可以去收，有的指定材料必须要在NPC那里买。这一切的一切都是钱，初期制作技能要比采集技能经验快，所以生产玩家要努力挖努力采，想快点冲制作技能的玩家很多都放弃了采集直接拿钱收，那么制作技能快的代价是以后所有的材料都要靠收。后期很多制作系玩家采集练起来了，但是制作技能经验要得多了，自己采得麻烦了而且采集东西也没经验，于是只能还是去收材料。

在生产职业练技能的时候，很少有人过问过他们，即使是公会安排的自己人，公会也不会太多地问津，如果来问只有一句：“技能怎么样了？加油啊。”当生产职业劳心劳力把技能冲上来以后，他们才被人记起。“今天打Boss给发点药吧！”“明天群战给做点装备吧！”“这个装备炼化得不错正是我需要的送我吧！”天天都是类似的话，天天要面对这样的‘朋友’，也只有你的技能达到大部队的需要，大家认为你有用了才会记得你。

许多生产职业说这样还算好的，许多时候他们比这个还委屈，比如发放药品的时候因为自己的材料不够分配不均就会有人说他偏心，有些公会成员送他们一点廉价的材料然后拿走好几件高级装备，更是有人拿来一些零七八碎的美其名曰送你了，但是接着会叫你给他做这做那。一般的公会鲜少有人管这种事情，在他们看来生产职业就是给公会做贡献的，否则一个没实力没级别的人怎么能占着一个公会名额?

枯骨实例

只是说并不能看到那些背后玩家的艰辛，所以在这里举例几个真实的事情来和大家分享，这些事情有些是朋友的亲身经历。也可能有些人会觉得下面的事情太常见，那只能证明现在有素质的会长太少了，普通的公会成员都生活在水深火热之中……

《永恒之塔》的某天

《永恒之塔》新服开放举办怪物攻城活动，一个公会的会长叫上所有成员一起去打Boss。可以说这个公会在该区天族里实力算得上第一，因为这个公会的人很多都是玩“天堂2”时一个公会的，还有的甚至是线下多年的朋友。该公会的主力成员都分别组建了队伍，队伍里职业搭配也非常好，平时基本都是小队行动，打Boss的时候听从会长指挥。

打Boss的时候异常激烈，会长队伍的治疗死了以后会调别的队伍治疗来，发现治疗不够的时候还临时改动了队伍的组合，《永恒之塔》的攻城怪物实力都不弱，所以守护们不断地死亡，守护死了仇恨第一时间会转移到治疗的身上，所以治疗也出现了死亡的现象。有一些公会发现自己抢不过别人之后就开始捣乱，以自身的牺牲来扰乱别的公会。最后Boss被该公会拿下，但是平均下来几乎每个人都死了两三次甚至七八次。

怪物攻城结束后Boss掉落了一个手杖，是治疗、护法职业用的。开服初期不可能计DKP，所以会长就理所应当用公会自家拍卖的方式决定这个手杖归属权。且不说杀这个Boss多少治疗和护法出力，这些人是否有资金来拍卖，光决定拍卖参与者的时候会长就第一时间把和他同是守护（还是现实朋友）职业的人排除在外，因为他早就以“公会现在人多一个军团装不下”的名义，叫那一队的5个人出去开分会，还美其名曰他们5个是公会现在综合实力第二的队伍，出去开分会比较有吸引力，此队中的守护是此次怪物攻城中死得最多的。接着以吃饭为由把拍卖推迟了半个小时，半个小时后会长的老婆以最高价获得了这个手杖，被排除的队伍里有一个治愈、一个护法两个MM甚至不知道手杖已经被拍卖。

除此之外，某次公会杀Boss获得了一个只有守护才能用的装备，会长悄悄地和自己的守护朋友说不要抬价他想要，根本不在乎杀这个Boss公会的人死伤了多少次。物品拍卖了多少钱要平均分给参与这次杀Boss行动的公会玩家。拍卖的时候会长的朋友实在看不下去，觉得当时的价钱连所有成员修一次装备都不够，所以一次性加了100万，会长万分无奈又加了一些钱才获得这件装备。

拍卖结束后会长第一时间来网吧找了这个守护朋友开口就骂，他朋友实在忍不下去了于是高喊：“200万连所有人修次装备的钱都不够！你拿走装备不脸红吗？”经过这个事情以后，会长离间了守护和他队友的关系，然后暗自又培养了一个听话的守护，等公会的这个第三个守护成长起来后，打Boss打装备再也不叫自己的朋友。最后这个公会在会长“英明神武”的领导下，许多高级别的人都纷纷离去，此公会开始濒临解散。

《魔兽世界》的一角

非常不好意思的说本人没有深入地接触过《魔兽世界》，因为实在接受不了人物的造型，但是因为身边朋友很多都在玩，所以知道一些《魔兽世界》的事情。

经常听说有些公会的会长带着大家一起去杀Boss，但是禁止会员在杀死Boss后去摸尸，而是会长自己退队捡尸体，将Boss掉落的金币全部划为己有，然后再加回队伍分配装备。还听身边的一个朋友说，他本身是公会的副会长，装备好、技术好，而且公会的大小事务都是他在操心操劳，不过很可惜的是他某天因为一点小事情被公会开除了，接着会长新追的一个MM坐上了他的位置。

某公会宣传期间

冰冰是一个很职业的玩家，职业并不单是因为她在游戏里多厉害，而是她能制作游戏攻略、会做视频、没事还会唱两嗓子。某天网上的朋友拉她去加入了一个刚刚创建的公会，能文能武又有时间的她成了公会的副会长，于是开始忙碌。



山雨欲来风满楼

组织公会的成员每人录一段祝福游戏的话做成视频发到网上，参加游戏举办的各种活动，游戏开始测试以后带着一些有兴趣做资料的玩家，手把手教大家如何统计数据用PS制作图片攻略。平时公会管理层开会的时候她都会耐心地把好的意见建议收集起来，然后根据公会自身情况和会长一起讨论公会的发展路线。

公会渐渐有了名气，会长开始安排让冰冰曾经培养出来的各种人才去带新来的玩家，体贴地说冰冰太累了，而冰冰感激会长的体贴开始着重和会长讨论公会的发展，帮忙出谋划策，有人骂公会她一句一句提点会长怎样以完美的词句反击，PK战她在一边研究战术然后打字告诉会长，让会长告诉下面的人。除了公会的管理层和一些玩家，很少有人知道公会的冰冰是一个人才，很多人都认为她只是管理层的亲戚。

两个月后的某天，冰冰突然发现自己YY的黄马甲被扯了，公会的副会长被取消了，去问得到的答案是公会成员们都不服气。冰冰平时对不认识的人又少言寡语，游戏级别也不高，会长还说要不冰冰出来反驳下，用实力说服群众。但是会长知道冰冰不是这种人，也正如会长所愿，冰冰选择了沉默，渐渐地冰冰淡出了这个公会，她淡出的时候正是公会最辉煌的时刻，别人只知道这个公会很强大，会长很英明，没人知道曾经在背后努力的冰冰。

结语

感觉总体有点悲观，所以最后想说一下并不是所有的公会会长都是这样，也有很多真正“英明神武”体贴群众的会长，但是这样的会长是少数，是人都有私心，尤其是那些觉得自己有钱的会长。“凭君莫话封侯事，一将功成万骨枯。”笔者只能是希望各位在看到辉煌的公会时可以想到那些背后努力的人，希望出名的公会会长和管理层体贴下为自己公会努力的成员，或许他们每个人的努力对你们来说微不足道，但正是这些微不足道成就了公会美好的未来。P

（本文仅代表作者观点，不代表本刊立场。）

▶快言快语

混在台服（三）
阿尔萨斯的泪与陨

“我的眼前，只有黑暗。”

语毕，巫妖王阿尔萨斯便在老国王的怀中永远地闭上了双眼。

从洛丹伦引以为傲的王子到耐奥祖麾下最强大的死亡骑士，再到整个艾泽拉斯最为强大的存在。阿尔萨斯用他短暂的生命书写了一段无法磨灭的传奇，并以他个人的命运深深地影响了整个“魔兽”历史。

然而再辉煌的传奇，也难以抵挡玩家前进的脚步。

■浙江 木然

2010年3月27日凌晨5时28分，欧服Paragon公会完成了25人英雄模式巫妖王的世界首杀，在狠狠地啐了Ensidia一口唾沫的同时，也为长达一年半之久的WLK版本划上了句号。

巫妖王倒下了，撼动的却是全世界WoWer的心。

暗中偷笑的暴雪，加冕为王的Paragon，扼腕叹息的玩家，还有翘首以待的国服群众，对于小阿的死，不同的人有着不同的看法。

但有一点可以明了，那就是阿尔萨斯，已经永远地离开了我们。

阿纳金式的悲剧英雄

《星战前传》三部曲最出彩的部分，莫过于阿纳金在西斯大帝的诱导下一步步走向黑暗。由于对阿米达拉热烈乃至盲目的爱，阿纳金背叛了整个绝地世界，臣服于西斯以换取拯救爱人的力量，结果却是失去了一切，最终化身黑武士成为了西斯的傀儡。

若是拿阿尔萨斯同阿纳金相比，你会发现这两个悲剧英雄之间居然有着那么多的异曲同工之处：同样有着光辉灿烂的前身，同样有一个充满正义感的良师兼益友，同样在狂热的追求中迷失了自我，同样被一个腹黑猥琐的大反派所诱惑而坠入了黑暗。



阿尔萨斯是个魔幻版的阿纳金



除了偶尔指挥下小弟们，巫妖王一般天天就坐在这里，坐成了有“痔”之士

当然比起阿纳金，阿尔萨斯过去的形象可能更加高大，正如乌瑟尔所说，他在阿尔萨斯的身上看到了所有人类美德的集合：崇高、无私，愿意为正义事业奉献自己的一生，而他所缺乏的就只有丰富的经验与那个年龄段难以具备的稳重。这也正为其堕落埋下了伏笔，有光明的地方就会有黑暗，更何况在导师乌瑟尔的阴影下，那份焦躁与自负被无限放大，最终导致了极端的“正义”——说实话，我认为后来的血色十字军也深受阿尔萨斯影响，杀戮、谎言、背叛，为达目的不择手段，在对抗天灾军团的过程中二者的做法如出一辙。

然而暴雪在《魔兽争霸Ⅲ》中成功塑造了阿尔萨斯这一形象后还不满足，于是又在《巫妖王之怒》上动起了心思。在诺森德（台服译作北裂境，下同）的冒险中，玩家可以借当年旧迹再现历史，重温阿尔萨斯在复仇之路上是如何一步步走向黑暗。无论是北海幽魂口中期期艾艾的等待，还是霜之哀伤洞穴里响彻大地的怒吼，我们都能从中感受到历史的多面性，并对王子时期阿尔萨斯“高大全”的形象不断进行补充，从而树立起一个属于玩家自己的“阿尔萨斯”。

也正是暴雪对小阿那孜孜不倦的补完，才使得这个人物鲜活、真实，并引发了剧情控们激烈的讨论。在《星球大战》的最后，阿纳金就像大多数商业片的结尾一样真心向自己的儿子忏悔，留给了观众一个温馨而满意的结局。而阿尔萨斯，我们无法肯定，邪恶的蓝光消逝之后，那个对老国王喊出父亲的王子到底有没有洗白——暴雪很乐意看到我们为这些纠结，但它绝不会出面回答，因为这个“邪恶”的开发商，此时正在为它的下一台“印钞机”而不懈努力呢。

寂寞的王者

根据暴雪官方授权的小说《阿尔萨斯——巫妖王的崛起》的末尾，成为新一代巫妖王后的阿尔萨斯始终在与自己的内心抗争，并在角逐的最后用霜之哀伤杀死了善良的本我并消灭了耐奥祖的灵魂，使他摆脱了诅咒的束缚成为一个独立的个体。而我们在WLK中看到的阿尔萨斯也已经彻底舍弃了曾经的名字，

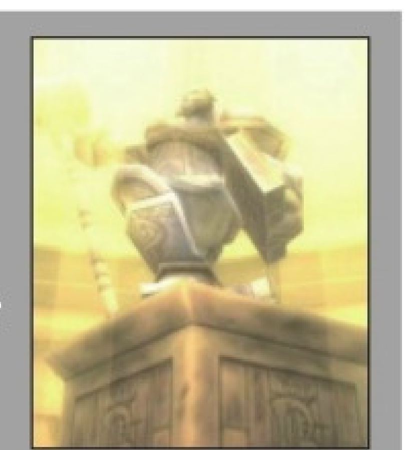
仅被冠以“巫妖王”（Lich King）之名。也就是说，这个时候的小阿，既不是耐奥祖也不是王子，而是由他的性格黑暗面所衍生出的另一个邪恶人格，我们也可以称之为“坏小阿”。

WLK3.3版本更新之后，寒冰皇冠地图增加了3个全新的五人副本，其中我们在倒影大厅所见到的一切，正是暴雪试图通过另外一个角度诠释巫妖王形象的尝试。吉安娜（希尔瓦娜斯）注定没有意义的追逐，被囚禁在剑室中的痛苦灵魂，乌瑟尔口中的惊人内幕，以及最后在巫妖王追杀下的生死大逃亡，玩家在经历了如此一番惊心动魄的历险之后难免会感慨小阿背后那些不为人知的故事，并由此联想到了在巫妖王那冷峻的外表之下，是否还残存着一丝人性。而网上传来的最新消息，也验证了这一点。

当玩家手持影之哀伤击杀阿尔萨斯之后，我们将有可能得到以下几个物品奖励：

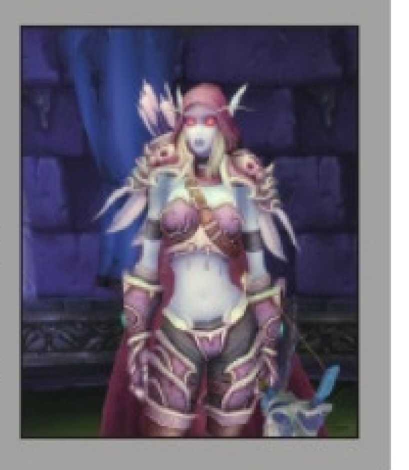
光明使者的外衣

使用后绑定
唯一
需求等级80
使用：使你周身被圣光笼罩（使用后角色闪闪发光）
“愿你将圣光照耀那些黑暗的地方”



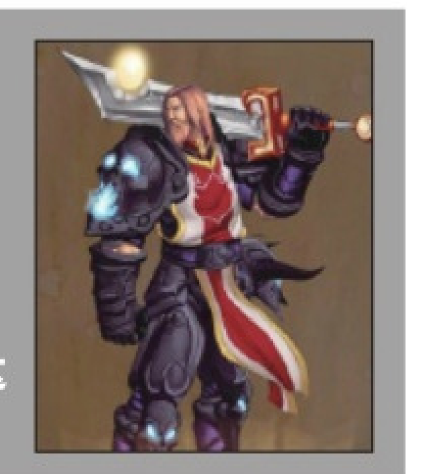
希尔瓦娜斯的音乐盒

使用后绑定
唯一
需求等级80
使用：召唤希尔瓦娜斯的恸哭者（使用后会播放《上层精灵的挽歌》）
“一首挽歌，纪念女妖之王永远失去的那些时光”



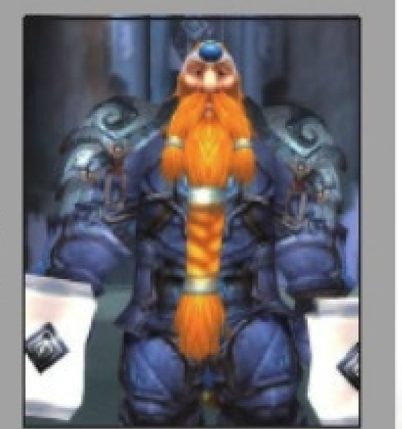
深红战马的缰绳

使用后绑定
坐骑
需求等级80
需要骑术（75）
使用：教会你如何召唤这种坐骑（这匹战马正是亚历山大·莫格莱尼的坐骑）



穆拉丁的青睐

使用后绑定
唯一
需求等级80
使用：变身成为一个冰矮人，持续10分钟（穆拉丁，阿尔萨斯的第二名导师，或者更像是朋友）
“我永远把你当成兄弟”



吉安娜的吊坠

使用后绑定
唯一
需求等级80
使用：创造一个传送门，将你和你的队员传送到达拉然（吉安娜的随身传送门）
“里面曾经有着她的照片，他总是把它戴在离心更近的地方”





和阿尔萨斯比起来，伊利丹又算得了什么？不是捧着小黄花暗自神伤，就是拿着骷髅头自鸣得意——“我等了一万年”……

我相信任何一个熟悉阿尔萨斯的朋友，在看到这几件毫无属性的物品都会忍不住感叹暴雪的细心。就像我们当初击杀伊利丹后从他的尸体中找到那朵“泰兰德的记忆”时一样，遗憾，感动，然后真心地为这个英雄人物的离去而讴歌。

我不希望再做太多的解释，况且阿尔萨斯，那个孤独的王者，当他坐在寒冰王座上俯视诺森德大陆的时候，这份寂寞又有几人能懂？

王者之陨，举世之殇。

“暴雪公式”下的牺牲品？

如果我没有记错的话，Patch1.9应该是暴雪第一次以英雄人物作为卖点向玩家推出新副本。如果不是因为TBC在即，我相信纳克萨玛斯应该会大红大紫，事实也证明，《燃烧的远征》和《巫妖王之怒》是成功的。而在这个过程中，英雄人物作为一种不要钱的资源，有力地加强了资料片的宣传力度，有使得暴雪验证了其独创的神奇公式——“英雄级Boss+毁灭世界的阴谋=吸引大把玩家的资料片”。

从最早的克尔苏加德开始，经过了伊利丹、基尔加丹，再到如今的阿尔萨斯，这条“暴雪公式”已经发展到了一个相当成熟的地步。而ICC时代更是将其运用到了极致——论背景，论资历，论魅力，论人气，试问“魔兽”历史中，有谁胜过




我们红尘作伴，潇潇洒洒，策马奔腾，共享人世繁华；对酒当歌，唱出心中喜悦；轰轰烈烈，把握青春年华……喔~喔~喔~

阿尔萨斯？即便是伊利丹也曾饮恨冰封王座，带着那道由霜之哀伤留下的伤痕退守外域，到最后也只能在黑暗神庙中数数小黄花度日。反观阿尔萨斯，击败前者以后举剑登顶，同耐奥祖的灵魂合体并继承巫妖王之名，此刻的他已由偶像派成功转型实力派，并从本质上有别于那个只会玩玩三角恋与单相思的旧敌——况且与阿尔萨斯纠缠不清的两位女性，可是分别号称联盟第一美女的吉安娜和部落第一女王的希尔瓦娜斯。对于这样一位杰出的英雄，暴雪没有理由不让他出来“接客”。

可怜阿尔萨斯在《魔兽争霸Ⅲ》中卖力的演出只换回了冰封王座上的3年静坐，好不容易摆脱了“痔疮”的隐患，看到的却是1100万如狼似虎的玩家。而且从目前国服伊利丹的下场来看，CWLK开放以后，小阿的境况只会比之前更加糟糕。

不过唯一能够使阿尔萨斯感到欣慰的是，他并不孤单。因为在他之前有克总、蛋总、鸡蛋，后有死亡之翼，这个号称艾泽拉斯世界上“前科”最多的大魔头，我们毫不怀疑在将来的4.3或者4.4版本里，这头堕落的守护巨龙也将迎来玩家的审判，但是对于暴雪这种大肆拿旗下“名角儿”开涮的行为总觉得有些杀鸡取卵之嫌。

不过轮不到咱们担心，因为这个世界上还有一个最能扯淡的物种——编剧。只要《魔兽世界》还能继续火爆下去，那么暴雪就会毫不吝啬地将一个个有名的英雄请出来让玩家尽情蹂躏，就算到了《魔兽争霸Ⅳ》也绝不会出现英雄资源枯竭的情况——你可别忘了，塑造一个阿尔萨斯仅仅用了一代《魔兽争霸》，也就是说暴雪依旧可以借编剧之手进行一轮又一轮的“造星”运动。而这个英雄经济下诞生的商业奇迹，也将随着暴雪的常盛不衰，而永远地继续下去。

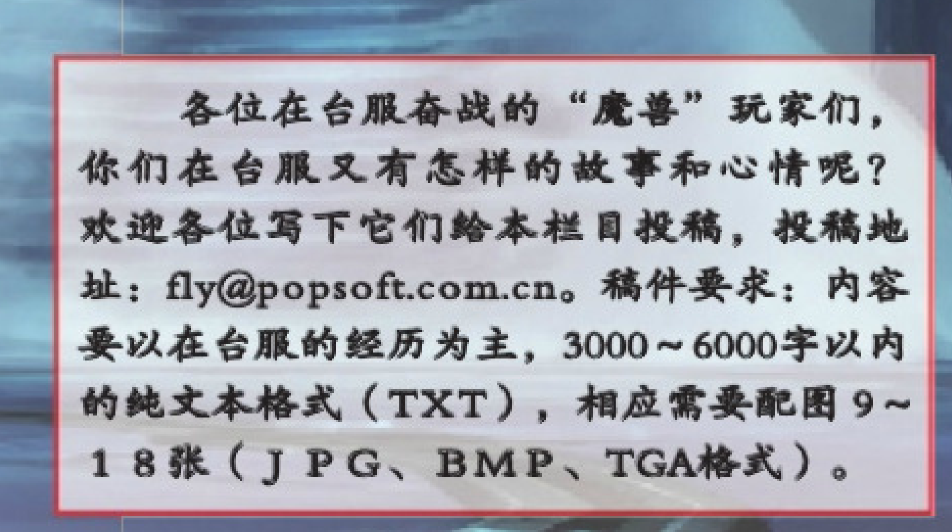
ICC最新战报

最后，简单地汇报一下世界各地的ICC战况，直至截稿日，成功Down掉25人英雄模式巫妖王的公会依然只有上文提到的Paragon，这个目前排名世界第一的职业公会顶住了Ensidia转服挑衅的压力，并在5%的Buff下将团队DPS压榨到了极端（FD阵容中甚至没有一个法师），成功地在版本更新前完成了这个不可能的任务。

在最新的Patch之后，ICC的Buff已由5%提升到了10%并增加了巫妖王之战的尝试次数，这也预示着Paragon的辉煌已经无法再版。而中国的两大旗舰公会——“星辰”与“神话”仍在继续向25人英雄模式巫妖王发动冲击，让我们共同祝愿这两家公会能够在互相竞争中取得更好的成绩！

同时，也为广大国服玩家祈祷。希望“三石”兄早日摆平各位大神，让等待了一年多的CWoWer能够尽快玩上WLK，与世界上其他国家的玩家一起进军冰封王座！

（本文仅代表作者观点，不代表本刊立场。）


各位在台服奋战的“魔兽”玩家们，你们在台服又有怎样的故事和心情呢？欢迎各位写下它们给本栏目投稿，投稿地址：fly@popsoft.com.cn。稿件要求：内容要以在台服的经历为主，3000～6000字以内的纯文本格式（TXT），相应需要配图9～18张（JPG、BMP、TGA格式）。

吾王，吾怀着虔诚的心情前来觐见。我曾经尊敬的王，曾经的控制者，曾经的偶像，如今，我只敢站在您王座的台阶下仰视着您。但我不会屈膝跪下，我自从获得自由的那一刻起，我就一直坚持着一个不灭的信念：吾王！请您贡献出您的所有装备吧，拜托了……

▶快言快语

联合运营，敢问路在何方？

近两年来国内网游巨头突然间对一直常见于中小型网游公司的联合运营模式青睐有加，盛大、金山、腾讯、巨人等游戏公司纷纷参与到联合运营之中，这也让之前一直不愠不火的网游联合运营一时间变得炙手可热，那么究竟是什么让联合运营模式焕发了“第二青春”呢？

■湖北 夏飞

联合运营模式的诞生



大量iPhone可用软件的产生离不开苹果应用软件商店的成功

国内第一款联合运营的网游是谁？相信玩家们一定会给出各种各样的答案。但答案恐怕会出乎很多人意料之外，这款游戏就是屹立9年不倒至今依然坚挺的《传奇》，当年盛大签下《传奇》后将游戏销售外包给育碧，育碧因此可以获得游戏30%的收入分成，不过育碧最终放弃了与盛大的合作，因而错失了与中国网游行业一起飞速发展的最好机会，当然两家此次的“联合运营”并不具有代表性。

盛大、九城等第一代海外上市的国内网游公司几乎都是以代理境外游戏起家，当时的游戏市场刚刚兴起远未达到饱和状态，游戏公司完全有能力独立运营所代理的游戏产品，因此当时市场上的网游公司是肯定不会允许有其他公司与他们同分一杯羹的，所以直到此时联合运营模式都还未找到适合自己生存的土壤。

随着以完美、巨人、金山为代表的第二代网游公司的兴起，国内的游戏市场兴起了自主研发加自主运营的全新模式，与此同时以代理为主要模式的第一代网游公司也加紧了对海外游戏大作的争夺，以求抵御来自自主研发型公司所带来的挑战。虽然这个时候的国内游戏市场已经变得比较繁荣，但市场中缺也依然存在着众多的空白。在自主研发深入人心之后，大量中小型网游研发公司开始不停地向市场中输出本地化游戏作品，但是这些作品大多品质偏低、同质化严重，既达不到代理型公司对游戏产品的高要求，又不能拼过那些大型自主研发型公司，市场竞争力严重不足，因此这些公司也就陷入到一个非常尴尬的境地。与此同时，大量互联网媒体型公司希望能进入吸金能力超强的网游行业，却苦于手中并无产品，于是两者一拍即合，媒体型公司为游戏公司解决推广难题，而游戏公司则给对方提供游戏产品，这也是联合运营模式能够诞生的最主要原因。

联合运营的调整期

说起联合运营就不得不提到福建的网龙和成都的梦工厂，这两家游戏公司依靠联合运营获得了极大的发展，网龙的《魔域》以及梦工厂的《侠义道》几乎是国内最早采用联合运营模式的MMORPG，新浪、迅雷、腾讯等国内重量级互联网公司都是它们的联运方。在这些“大牌”网站的宣传拉动下，这两款游戏都分别取得了不错的成绩，《魔域》更是带领网龙成功登陆香港股市。

2008年网页游戏开始渐入佳境，其便捷的游戏方式更加适宜于进行联合运营，于是从个人站点到大型门户均开始承接各类网页游戏的联合运营，各大网站的“游戏中心”因此应运而生。然而随着网页游戏井喷的同时，不少联运网站却也发现了许多之前从未考虑到的问题。

由于大部分联运网站并没有网游运营的经验，同时也缺乏对游戏服务器的绝对控制权，对游戏的设置更改几乎都需要与游戏开发商沟通完成，因此很难根据游戏玩家的需求进行快速反应。更为重要的是不少网站用户与游戏潜在玩家群存在着明显偏差，大多数联运网站并非专业游戏网站，吸引用户进入游戏很大程度上是依靠该网站的品牌、口碑、信誉等，所以很多用户选择进入该网站所联运的游戏更多是对于网站的信赖。不过这些网站往往缺乏严谨的代理游戏挑选机制，联运游戏参差不齐，而网站的品牌力量也并不足以支撑旗下用户转换为游戏用户，用户在最初新鲜感过后一旦对第一次接触的游戏不满意，很可能会拒绝尝试该网站以后接入的所有联运游戏，所以联合运营的效果必然会随着联运游戏的增加与时间的推移而逐步下降。

上述这类网游联运方大多以媒体广告或用户资源换取游戏分成收入，但由于对游戏控制力度有限，大多起到的只是对联运游戏的宣传推广以及拉新用户等作用。虽然联运方提供了大量的用户资源以及广告资源，但并没有从中谋得太大的利润，反观联运游戏开发商，在游戏获得大量用户导入以及媒体宣传资源的帮助下自然可以获得飞速发展，其收益也要远远高于联运商。为了避免继续给游戏厂商“添做嫁衣”，因此很大一部分联运商开始谨慎地



依靠联合运营成功突围的《侠义道》







图1：金山拳头产品《剑侠情缘叁》已与盛大展开联运

图2：《大明龙权》推出之后腾讯是否还会联运MMORPG呢?

图3：《魔域》曾联合国内五家互联网巨头共同运营

选择联运产品，同时收缩对联运游戏的广告投放力度，因此联合运营模式也就进入到了到了一个相对平静的调整时期。

进化中的联合运营

从2009年开始，国内网游巨头纷纷高调进军联合运营市场，其中更是不乏像盛大与金山之间联运《剑侠情缘叁OL》，腾讯与巨人之间联运《绿色征途》这样的标志性事件。为何一直风行于中小公司的联合运营模式突然间引起了巨头们的兴趣呢?

联合运营模式经过几年的发展之后，许多联运方在经历了早期的盲目冒进之后，已经在无数次的“跌跟头”中吸取到了教训。现在的联运商已经学会了如何更好地利用手中资源来换取相应的利润，其手段早已不是当年可比，联合运营模式也从当年简单的以资源换取收益分成模式，变为今天更加细分更加多样化的新型模式。

目前国内采用联合运营模式的游戏公司数不胜数，而其具体操作也千差万别，但其中以新浪、腾讯、盛大这三家公司最具代表性，虽然这三家在某些细节之中可能存在重叠，但较之大局却是和而不同，下面就来分析一下这三家公司究竟采用的哪种联合运营模式。

新浪模式

由于新浪本身不是以网络游戏为主业的互联网公司，所以新浪模式可以看成是以往联合运营模式的“升级版”，虽然依旧是以自身的优势宣传资源及用户资源来赚取分成费用，但与以往不同的是，新浪推出了自己的联合运营游戏平台，极大地增加了接入的游戏数量，同时这些游戏的服务器都是由新浪自己提供，所有联运游戏都是在新浪的平台之下进行竞争，而新浪则根据这些游戏的收入情况来调整对其广告的资源投入。

联运游戏的增多可以让新浪拥有更大的选择余地，同时更加有针对性的广告投放可以让自己的优势资源精准地投放于可以对自己产生最大收益的游戏之中，而所有游戏服务器均由新浪提供也可以将游戏的主动权牢牢握在自己手中。目前新浪的联运平台以运营网页游戏为主，兼有大型网游。由于新浪模式很大程度上是沿用过去的联合运营模式，较为符合广大互联网公司的利益，因此目前市场中以互联网为背景的联运商大多都采用这类联合运营模式，如百度、天涯等。

腾讯模式

腾讯是国内互联网领域的绝对老大，其庞大的互联网用户资源以及对当代网民无与伦比的影响力让腾讯有能力完成任何他们所希望完成的事情。虽然过去腾讯曾经多次尝试联合运营模式（《华夏》《魔域》），但都是在其游戏业务并未发力的情况下进行，因此并未对其游戏业务的发展带来较大影响。此后腾讯游戏发展迅猛，在接连打造出《地下城与勇士》与《穿越火线》这两款百万级大作的同时，也坐稳了国内游戏市场的头把交椅。《绿色征途》是腾讯与巨人联合运营的第一款网游，也是腾讯在游戏业务取得重大发展后的第一款联合运营网游。

近年来腾讯采取前所未有的开放姿态，积极地向第三方厂商示好，大量应用开始接入腾讯的应用平台，《绿色征途》的联合运营也正是腾讯采取开放心态下的产物。腾讯的庞大用户资源可以为联运产品源源不断地拉入新用户，能保证联运游戏拥有足够的人气。不过我们可以在腾讯版《绿色征途》官网上发现，腾讯版的客服电话依然是上海巨人的客服电话，而腾讯提供的仅仅只是登录/充值客服电话，由此可见腾讯并不提供运营团队运营该款游戏，而仅负责开放用户资源与提供支付接口，其本质依然是以用户资源换取分成收益。而与新浪不同的是，腾讯拥有国内互联网绝大部分用户资源，而这些用户并非都是游戏玩家，存在转化问题，《绿色征途》这类MMORPG一直都是腾讯游戏的薄弱环节，联运此产品可以拓展目前的游戏

产品类型，将QQ用户更多地转换为腾讯游戏用户，从而最大程度挖掘出用户的剩余价值。不过由于腾讯此前一直都不允许对其存在竞争的游戏产品在腾讯平台投放广告，因此如果一旦腾讯推出MMORPG网游作品，是否还会再接入同类型网游的联合运营就不得而知了。

盛大模式

盛大的联运模式相较于以上两者更为复杂，盛大自己的产品在参与其他平台联合运营的同时也接入其他公司的产品做联合运营。与腾讯不同的是，盛大拥有庞大的玩家资源，对网络游戏的接受度高，并不存在转换成本，而这也为盛大的联合运营提供了更加有利的条件。由于盛大目前同时运营的游戏多达数十款，因此盛大更类似于一个游戏超市，旗下的用户在盛大这个大品牌下随意挑选，各取所需，盛大用户已经从单纯地对游戏的忠诚度体现为对盛大品牌的忠诚度，因此盛大相比其他公司更加乐意于接入外界的游戏作品。

另一个值得注意的是由于盛大游戏已经分拆上市，所以目前盛大网络旗下的两大子公司：盛大在线与盛大游戏，同时都在接入自己的联合运营产品。盛大在线在接入联合运营产品之后为接入游戏提供的更多是支付、分红、积分等技术支持以及轻微的运营支持，而盛大游戏则为联运产品提供更加完善的运营支持，金山与盛大合作的《剑侠世界盛大版》以及《剑侠情缘叁盛大版》，盛大方面均成立了独立的项目组进行独立运营，对联合运营产品的重视可见一般。从目前的接入情况来看，盛大在线接入的产品主要以中小型网游与网页游戏为主，而盛大游戏则将目标放在MMORPG以及高级休闲游戏之上，两者之间的合理分配也让盛大能够在联合运营中获取最大的利益。

联合运营模式的未来在哪里？

现在看来“腾讯模式”与“盛大模式”对于大多数联合运营方来说都难以复制，在这些网游巨头们开始“围剿”联合运营模式之时，“新浪们”肯定也不会一直坐以待毙，在积累了一定的经验之后肯定会有一大部分联运商开始转换角色推出自己的独运游戏产品（或代理或收购或自主研发）。

最终各类联合运营模式必然会殊途同归，传统网游公司与联合运营商中的佼佼者必然都会以“联运平台加自主运营”的姿态展现在众人面前，这些公司在保证自己拳头产品的独立运营之外，将会积极接入其他公司的游戏，利用这些联运游戏将自己的用户资源价值最大化，在丰富自己的产品线的同时，吸收联运游戏中成功的中小型研发公司团队以充实自己的研发实力。未来的联合运营模式必然会成为所有游戏公司的“标配”，同时各类联合运营者之间的合作也将进一步深化。

苹果公司的“App Store”软件应用商店吸引了无数的第三方开发商为其研发第三方软件，从而达到消费者、苹果公司、第三方软件开发商的共赢。由此可见当联合运营模式被广大游戏公司大量采用之时必然将刺激更多研发型游戏公司的诞生，那些有梦想的游戏人也可以此为契机为广大玩家奉献出更多的精品之作，从而也达到三方共赢的局面。



热血传奇是国内第一款“联合运营”网游

结语

联合运营模式的发展几经起伏，目前已经处在最为重要的变革阶段，在这股联合运营的大潮之中任何人都有机会成为未来网游行业的主角，即使作为一名普通玩家，我们也有理由相信在更加激烈的市场竞争之下，玩家才是这场“战役”中的最大受益者。

（本文仅代表作者观点，不代表本刊立场。）



《绿色征途腾讯版》的游戏客服依然是巨人的客服电话



百度游戏首页

朝花夕拾半月谈



2009年5月16日，《2061》内测

2002年5月17日，《决战》公测。

代理《决战》的是北京蝉童软件科技有限公司，大约在2003年底2004初的时候，蝉童软件更名为一起玩（17game），后来的《英雄王座》《热血江湖》也是一起玩代理的。实际上在2006年4月，《决战》的代理运营权就已经到期了，但现在它依然在以奇怪的方式在运营着。



2004年5月17日，《信仰》公测。

2006年5月17日，《魔法飞球2》公测。

2007年5月17日，《诛仙》内测，《布鲁布鲁卡卡》公测。

2005年5月18日，第11届E3在美国洛杉矶召开。

2005年5月18日，《天堂2》第叁章《黑暗苏醒》更新。

2006年5月18日，《仙侣2》内测。

2009年5月18日，"盛大版"《剑侠世界》内测。

这件事也着实轰动了一阵子，也算是联合运营合作双赢的一种方式，但玩家更关心的是：他们之间有什么区别？从玩家的反应来看，似乎盛大在服务器和客服方面的优势是金山远远不可比拟的——"盛大版的《剑侠世界》服务器不卡了，以前玩金山版的时候一遇到人多就有些卡，现在没有这个问题了，真开心。"





2006年5月19日，《问道》正式终身免费。

2004年5月19日，《搜神记》正式收费。

2005年5月19日，《科隆2》公测，《新绝代双骄》公测。

2007年5月19日，《DJMAX》公测。

2008年5月19日，为表示对四川汶川512地震的哀悼，全国网络游戏停服三天。



2001年5月20日，《碰碰i世代》公测。

这是一款休闲类社区游戏——"游戏的气氛非常温馨，游戏者之间互帮互助相互友爱。这个游戏的内容就是以结交朋友为主，崇尚美德。"但很显然，国内玩家并不买账，他们还是喜欢冒险、竞技、PK，交友可以作为辅助，但绝不能是主体。所以这款韩国网络游戏失败的命运也可想而知了。



2003年5月20日：《仙境传说》收费（大陆服务器）。

2004年5月20日，《奇侠XIAH》公测，《辉煌》公测。

比较奇怪的是，最近好像《奇侠XIAH》又开始测试了……之所我对这个游戏有印象，因为游戏的宣传画设计太妖娆了，很像当年的《A3》，让我怎么也忘不掉……可见不管游戏如何，只要宣传画有性感和暴露，至少还是能在玩家心中留下个印象分的。



2004年版《奇侠XIAH》宣传画



2009年版《奇侠XIAH》宣传画

2006年5月20日，《龙与地下城OL》内测，《精灵》内测。

2007年5月20日，《大话西游3》内测。

2008年5月20日，《科南时代——希伯来人的冒险》公测（北美服务器）。

2009年5月20日，《GT劲舞团2》公测，《魔法之门》内测，《飘邈之旅》内测。



2008年5月21日，《魔幻盛典》公测

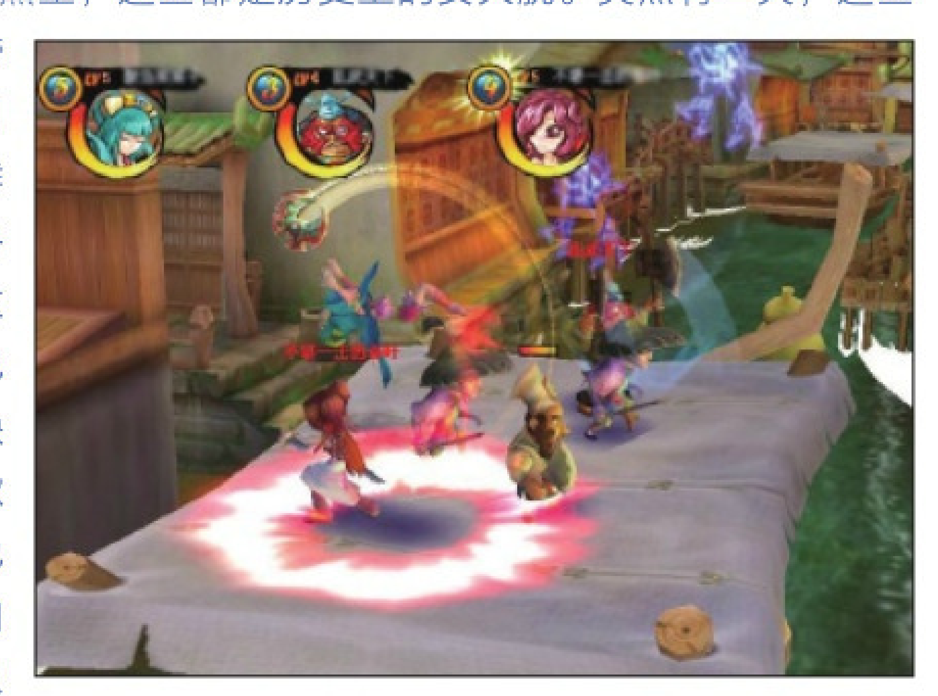
2009年5月21日，《勇者传说》公测，《兽血沸腾》内测



2006年5月22日，《天下兵权Online》公测（台服）。

2007年5月22日，《乱武天下》内测。

关羽、李逵、黄飞鸿、孙悟空，这些都是历史上的男大腕；貂蝉、小倩、花木兰、林黛玉，这些都是历史上的女大腕。突然有一天，这些大腕们在玉皇大帝一些不可告人的目的下，开始了群殴，十八般武艺各显神通！看到这里，你能感觉自己的想象力有多么缺乏了么？这是一款最有想象力同时也是最没想象力的网络游戏。PK，只有PK，林黛玉和孙悟空打谁会赢呢？



2008年5月22日，《六圣群侠传》公测，《QQ炫舞》公测。

2009年5月22日，《梦幻古龙》内测，《现代战争》内测。



2003年5月23日，《凯旋》内测。

这是腾讯代理的第一款网络游戏，腾讯携QQ庞大的用户群基础进军网络游戏领域，在当年貌似还引起一小阵恐慌。很多玩家本身并不玩网游，只是因为用QQ才玩上了《凯旋》。最后在2008年，《凯旋》因为“服务器老化，游戏版本过老”的原因彻底停运。而对于QQ而言，这只是一个试水之作，“有你一个不多，没你一个不少”。



2007年5月23日，《天骄2》活力版公测。

2008年5月23日，《飞仙》公测，《蜀山Online》公测。



2007年5月24日，《疯狂派对》内测。



2003年5月25日，《传奇3》公测。

5月26日

2003年5月26日，《孔雀王OL》停止运营。



里程碑的一天，因为这是中国第一款经过运营后退出市场的网络游戏。《孔雀王OL》是一款“烂到出汁”的游戏，内测、公测时的Bug层出不穷，让奥美电子疲于应付，而且由于这是奥美第一次代理网络游戏，毫无经验可言——实际上奥美代理的暴雪大作《星际争霸》《魔兽争霸》《暗黑破坏神》也国内也是不尽人意，神作被代理成这样子也堪称奇迹——反正奥美已死，怎么骂也没人管了……总之，在多次筋疲力尽的折腾下，《孔雀王OL》的玩家大量流失，最终只好关门大吉，同时这也是给过分依赖韩国网络游戏的国内代理运营商们的一个警告。如果时间可以倒流，那么假如一直和暴雪有良好合作关系的奥美代理了《魔兽世界》，今天会是什么样子呢？也许我们还停留在60级时代吧……

2005年5月26日，《魔牌Online》内测。

2007年5月26日，《抗战英雄传》内测。



2005年5月27日，《传说》公测。

2009年5月27日，《生死格斗OL》公测，《新战国英雄》内测，《Enblic》收费（韩服）。



2004年5月28日，《神州天戈》公测。

2006年05月28日，《傲神传》公测。

2007年5月28日，《诛仙》公测。

上期曾刊登过关于网络文学改编网络游戏的文章，《诛仙》《兽血沸腾》《星辰变》等等。而《诛仙》比较奇怪，兄弟比较多，前前后后有《诛仙》《新诛仙》《诛仙2》《梦幻诛仙》，其实它们都是完美时空旗下的产品，《诛仙》游戏是根据萧鼎的《诛仙》小说改编的最初版本，《新诛仙》则是游戏《诛仙》一次改版更新后玩家的叫法，《诛仙2》显然是二代产品了，其实也可以看成是一个资料片，画面漂亮了，当然圈钱也厉害了。而《梦幻诛仙》是个2D游戏，Q版回合制，和《诛仙2》的3D即时制完全不同，也算是完美时空完善自己产品线，最大深度挖掘游戏题材的表现了吧。



2008年5月28日　《祈福》公测，《极道车神》公测。

2009年5月28日，《炼狱》内测，《光暗世界》内测。



2009年5月29日，《热血传奇》资料片《玛法复兴》公测。



2008年5月30日，《封神榜2》公测。

2007年5月30日，世嘉解散在华网络游戏运营分公司。

其实这一天还不算真正解散，只是“世嘉币实物卡及虚拟卡停止销售，同时在线银行冲值系统关闭”而已，要到8月30日才算正式结束运营。世嘉中国推出的休闲游戏平台“嘉游”，以及两款休闲游戏产品《彩虹骑士》《桶桶OL》都运营惨淡。概念网络街机休闲大作《彩虹骑士》的在线人数仅保持在3位数而未能有所突破，而最受人关注的《樱花大战OL》和《三国征战》迟迟不能推出，种种原因导致了公司产品线无以为继，最后不得不关门歇业，彻底退出中国市场。



2009年5月30日，《机甲世纪2》内测。



2006年5月31日，《大唐豪侠》公测。

2007年5月31日，《超级跑跑》内测。

2009年5月31日，《昆仑OL》内测。

2010年5月31日，世纪天成宣布《冲锋岛》正式停运。

这是一个来自未来的消息：“由于世纪天成对产品线和运营策略进行调整，因此决定于2010年5月31日10点，关闭《冲锋岛》的所有游戏服务器。与此同时，《冲锋岛》也将正式停止其在中国大陆地区的运营。”此时代理公司的多产品线运营方式的好处就体现出来了，死了我一个，还有后来人，不能用的点卡、礼券等等，还可以在其他游戏里继续使用。





《巫妖王之怒》副本攻略——奥杜亚(中)

柯洛刚恩

一、简介

柯洛刚恩位于守护区与前厅之间，玩家需要击败他才能进入守护区。

Boss本身没有困难模式，不过奥杜亚的成就龙里有关于这个Boss的成就——卸除手臂。

整场战斗难度很低，熟悉技能后能够轻易解决。就算是213+226等级的团队都能够一次击杀这个Boss。

其实这Boss是在阻碍尤格萨隆的计划，要是没有他，你们不可能通过那道分离守护区和前厅的大沟。

二、Boss及技能

柯洛刚恩：血量25人15339500，10人3625700。

Boss分为3部分——身体、左手、右手。每个部分有独立的血量和技能，摧毁左手或右手之后本体会受到一定的伤害，摧毁身体即摧毁了Boss。

集束目光：对3码内的敌人造成3238~3762点秘法伤害。

当头溃击：造成125%武器伤害的物理伤害，并降低25%护甲值，持续45秒。该技能可被躲闪/招架。附加一个粉碎护甲的Debuff。

粉碎护甲：使护甲值降低25%，持续45秒。此效果可堆叠4次。在有两只手时使用，被打掉一只手后使用下面这个技能——

单手当头溃击：造成100%武器伤害的物理伤害，并降低25%护甲值，持续45秒。在只有一只手时使用。可被躲闪招架，也会附加粉碎护甲的Debuff。

坚石怒吼：投掷尖锐的岩石裂片，对目标所在50000码范围内的所有敌人造成707~793点物理伤害。该技能在两只手均被摧毁后使用。

石化之息：对敌人每1秒造成18750~21250点自然伤害，并且使其受到的伤害提高20%，持续8秒。Boss身体近战范围没有可攻击目标时他会使用这个技能。这是一个强制灭团技能，也就说必须要有个沙包给Boss揍。

右臂血量：25人2300925，10人543855，Boss的右手，当然我们面对它时应该是左边那只。

坚石之握：压榨目标的生命力，使其昏迷并且每1秒造成3413~3587点物理伤害，持续直到柯洛刚恩的手臂承受480000点伤害为止。

右手每隔一段时间会抓取3个玩家，当右手受到480000以上伤害时会将抓取的玩家放下来。必须要在15S内让右手放人，否则被抓的玩家会承受一个粉碎效果（82875~87125点物理伤害），立即死亡。

右手死亡时，柯洛刚恩的本体会损失15%的生命，直到右手再次刷新。

同时，右手死亡时会分裂出5只土元素。它们需要被坦克，会施放石之新星，一个10码的AoE。

左臂血量：25人2300925，10人543855，Boss的左手，当然我们面对它时应该是右边那只。

震摄波：巨大的石臂横扫攻击所引起的震摄波造成13875~16125点自然伤害。这是左臂每隔一段时间施放的群体AoE。

左手死亡时，柯洛刚恩的本体会损失15%的生命，直到左手再次刷新。

和右手一样，死亡时也会刷新5只土元素。

土元素：血量25人130330，10人52132，两只手臂死亡后各会刷新5只

巨石：滚动的砾石对施法者7码范围内的目标造成3238~3762点物理伤害。

坚石新星：坚石新星对施法者10码范围内的目标造成5550~6450点物理伤害，并使其受到的伤害提高5%，持续10秒。可堆叠。

三、团队配置

坦克：2名
治疗：4~6名
DPS：17~19名

四、战斗过程

团队站位如图——

普通击杀：

由于右手会随机抓取3个玩家，所以战斗的流程就是攻击右手。

由于全团都在攻击右手，一旦抓人，右手会很快松开，被抓的人完全没有生命危险。

击杀右手后，远程职业AoE出现的小怪，而近战职业则转目标继续攻击Boss，全程不必管左手。

这个流程是执行起来最简便的战术，所有人员只需要躲好集束目光即可。



成就卸除手臂击杀：

该成就是奥杜亚25人310%龙的必须成就。要求柯洛刚恩和他的2个手臂的死亡间隔不得超过15秒。

我们知道，手臂死亡时会降低柯洛刚恩15%的生命值，那么一个想当然的方法便是将柯洛刚恩打至30%以下，将两只手分别打至5%左右，然后在15秒内干掉2只手，成就就完成了。

因为右手抓人技能的存在，做这个成就时，一旦Boss抓人，安排10名DPS转目标攻击手臂（不安排更多是为了保证每次只对右手造成约48~50万的伤害），在右手死亡后，将左手的生命打到10%左右。

接下来继续攻击Boss本体。

在右手刷新并抓人时，安排的10名DPS继续打右手，直到被抓的人被放下来。一旦被抓的人下来了，这些DPS继续攻击Boss本体。

在Boss本体只有不到30%生命的时候，全团攻击右手，击杀后攻击左手，成就便完成了。

坦克：需要2名坦克，粉碎护甲叠加2层后换T。在手臂死亡后会刷新小怪，非当前坦克的坦克去拉住并离开近战，让远程AoE掉。

所有人：务必注意集束目光。团队在场地上分散站位，被集束目光追上的玩家尽量把目光往场地边缘带即可。

不得不说，这实在是一个简单的Boss。

奥芮雅

一、简介

奥芮雅作为芙蕾雅的仆从，带着4只小猫（10人为2只）在守护区的走廊区域巡逻。

这也是一个没有困难模式的Boss，龙成就（爱猫成痴）要求不击杀她身边的4只小猫的情况下杀死她。

普通战斗的难点在于开怪，开怪没有倒T的话，后面的战斗是十分容易的。

爱猫成痴的战斗则有一定的挑战性，可能比铁矮人五分熟/卸除手臂要难一点。

二、Boss及技能

奥芮雅：血量16734000。

音速尖啸：音速震击波对所有路径上的敌人造成190000~210000点物理伤害。震击波造成的伤害将平均分摊给所有路径上的敌人。2.5秒施法，MT需要让Boss正面面对人群，让人群来分担伤害。

恐吓尖啸：慌恐的尖啸令周围所有敌人因为极度的恐惧而奔逃，持续3秒。2秒施法。群体恐惧，之后立即开始施放哨兵冲击。

哨兵冲击：声势浩大的冲击造成6000点暗影伤害，并使受到的暗影伤害提高100%，持续5秒。2秒施法，该技能可以被打断也必须被打断。在群体恐惧后施放，一般安排战士自己反恐后打断。

守护猫群：指定一名玩家成为守护猫群攻击的目标，然后召唤10只猫群守护者攻击他/她，这些小猫咪拥有26066的血量，需要被AoE掉。同时被标记的人员需要得到治疗或保护祝福/守护圣灵。施法时间2秒。

小怪及技能——

圣所哨卫：血量557800，这些小猫咪是奥芮雅初始时带着的。

爱猫成痴成就要求不杀死他们的前提下干掉奥芮雅。

凶蛮突袭：凶蛮的突袭敌人，造成555~6450点物理伤害，并且每1秒额外造成3700~4300点物理伤害。

该技能的攻击范围是8到25码，只在开怪冲锋坦克时使用，所以开怪的坦克需要开启减伤技能来接怪。

多个小猫的凶蛮突袭Debuff会叠加。

撕扯血肉：致命的攻击每2秒造成4625~5375点物理伤害，持续20秒。最多可堆叠100次。这是小猫每隔一段时间使用的技能，这意味着如果一直坦克它，就会叠加较高的层数，需要在高层数后想办法消除。

猫群之力：其他的猫群成员在场时，可使10码范围内所有成员造成的伤害提高30%。这是每只小猫自带的一个光环，要求4只小猫被分开坦



克，避免过高的光环叠加。

野性防卫者：血量613580，触发奥芮雅1分钟后，奥芮雅会召唤野性防护者。

这只白色的大猫拥有9条命——每次你杀死它它都会重生直到你杀死它9次。

野性突袭：野性防卫者突袭目标，使其昏迷5秒并且每1秒造成972~1128点暗影伤害。

野性冲刺：向敌人冲锋，造成2925~3075点暗影伤害并中断施法，持续6秒。这只猫最讨厌的地方，它会在人群中乱窜并打断施法。

野性精华：每个精华可使野性防卫者造成的伤害提高50%。野性防卫者可以消耗自身一个野性精华来复原自己。初始时这只猫有9层野性精华。

渗泄精华：野性防卫者的渗泄精华每1秒造成6500点暗影伤害。

大猫被杀死后留下的一滩黑水。

三、普通战斗

1.团队配置

坦克：3名

治疗：4~6名

DPS：16~18名

2.开怪

开怪是本场战斗最重要的部分。

首先采用图腾引怪，在奥芮雅的必经之路上插上图腾，团队成员卡视角避免被小猫冲锋，外面只留坦克接怪。

由于4只小怪起始时都在一起，带有3层光环，凶蛮突袭将对接手的坦克造成大量伤害，因此我们安排坦克开技能接怪。

3名坦克，1名坦克坦克Boss，2名副坦克各坦克2只小猫，2名副坦克需要在开局后立即将各自的小怪带到下图位置（小猫位置1，小猫位置2，不过图中是采用2T战术，MT坦克Boss的同时拉2只小猫），在接怪途中除了自己开启减伤技能外，可以安排牧师的守护圣灵/痛苦压制以防万一。



技能没给上/没开减伤技能是开怪直接被秒的主要因素。

在接住小猫后，全团先消灭小猫位置2处的2只小猫咪，然后消灭掉位置1处的小猫，开怪就算完美完成了。

3.Boss战

接下来战斗很简单，MT让Boss面对人群，大家集中站一起，战士注意恐惧后打断哨兵冲击，而治疗注意关注团队的掉血即可。

Boss的普通攻击不高，小怪的伤害也不高。

战斗开始1分钟后Boss召唤出野性防卫者，如果觉得初始伤害过高可以考虑杀死它几次，不过没有必要将它杀死。

装备碾压的话，可以完全不管野性防御者，这样就不会存在黑水的问题，DPS只管轰击Boss即可。

四、爱猫成痴成就战斗

这个成就还是具有一定挑战性的，难点在于4只小猫不断叠加的Debuff。

为了完成这个成就，安排较多的坦克和治疗是不错的办法。

1.团队配置

这里采用6坦6治疗13DPS的打法。

是的，你没看错，我们选择了6个坦克，坦克不一定需要很好的装备，可以由混合职业切天赋得到。防骑是这里的最佳坦克。

6名坦克中，1名坦克Boss，4名坦克小猫，1名作为浮动坦克。

2.打法

和普通模式一样，使用图腾引怪。

开怪后，1名坦克接Boss，4名坦克各自接手1只小猫，坦克到场地的四个角落。

如图所示，难点在于如何处理不断叠加的撕扯血肉Debuff，这个Debuff在10层左右时已经不是单治疗能够承受的了，必须想办法消除。

首先，小猫1的坦克身上的Debuff到5层后，由MT嘲讽小猫1，当小猫1的坦克身上的Debuff消除后，嘲讽回去。

这样，小猫1坦克的Debuff问题被解决了。

对于小猫2、小猫3、小猫4的坦克来说，当小猫2的坦克身上的Debuff到3层后，浮动坦克便开始嘲讽，小猫2的坦克此时到小猫3的位置去，在身上的Debuff消失后嘲讽小猫3，解放出小猫3的坦克。而小猫3的坦克此时则跑到小猫4的位置等自己的Debuff消失后嘲讽小猫4。在此期间，可能小猫4的坦克身上叠加的



Debuff会有点多，这时防骑的优势就体现出来了——无敌可以自己解除一次Debuff。

如此循环，可以保证每个坦克都不会叠加很多的Debuff。

事实上小猫的伤害很低，英雄副本毕业的坦克就能坦克它们，只要Debuff叠的不高，那么治疗难度很低。

除了上面的轮换坦克打法，也可以安排4T的战术。

分别成为坦克A、B、C、D。

A坦克Boss，C和D各坦克2只小猫，战斗中，C和D的Debuff有6层时，MT嘲讽C的2只怪，B嘲讽D的2只怪，等C和D的Debuff消失后，C、D将各自的怪嘲讽回去继续坦克。

总之，战术是不唯一的，打法是多样化的，猫女是便当的。



霍迪尔

一、简介

霍大爷就是为了个肩膀附魔需要你们在风暴群山群声望刷到死的那群冰霜巨人的老大，现在他被尤格萨隆的意志腐蚀了，正等着勇士们去把他敲醒……

四守护之一的霍大爷算是整个守护区最容易的Boss，他的困难模式要求是在3分钟内击败他，否则他会打碎装着困难模式Loot的箱子。

3分钟输出3200万伤害，如果不借助一点外力是相当困难的，所幸的是，霍大爷的房间里有8位（10人模式4个）被冰冻的NPC,解救他们后会给你们一些强力的辅助，帮助你们更快的击败霍大爷。

二、霍迪尔及技能

霍迪尔：血量32477904，

物理攻击25000左右。

刺骨之寒：

对原地不动的敌人造成随时间提高的周期性伤害。移动可削弱此效果。站着不动4S会迭加一层Debuff，移动后会消除一层。如果附近有法师NPC施放的火堆，那么不会迭加该Debuff。

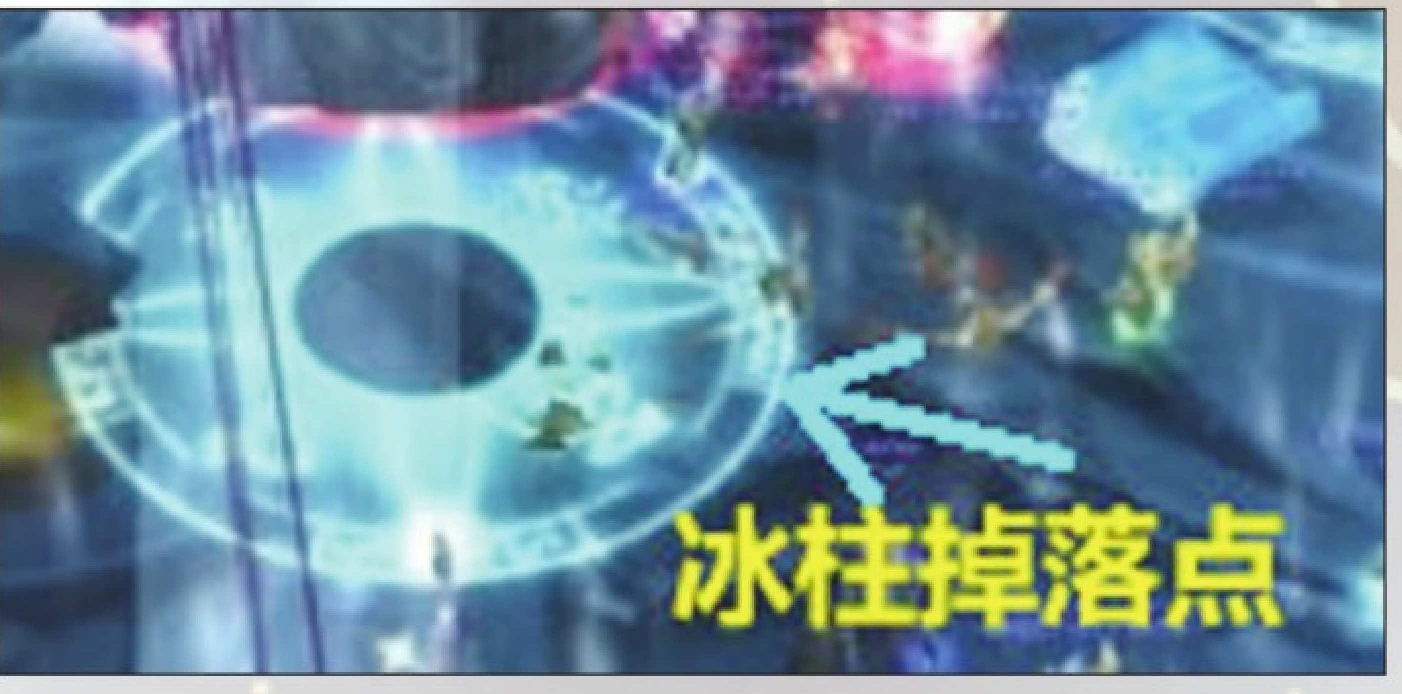
该Debuff每秒都会造成伤害，伤害数值=2^层数×100，上限8层。即1层200，2层400，3层800，4层1600，5层3200，6层6400，7层12800，8层25600。一般4层时会承受相当高的持续伤害了，移动消除层数并不是移动一下就消一层，和堆栈一样，你需要持续移动若干秒才能消除一层，如果迭到5层再移动消除，那么等你回到4层时已经受到了19200点伤害。所以身上的Debuff尽量控制在3层以内，或者干脆找个火堆站。

冰冻术：

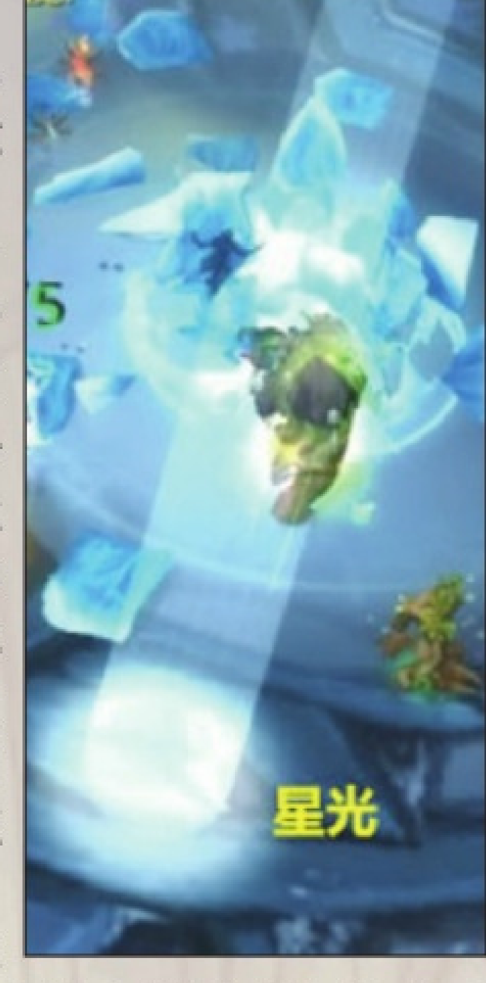
对附近的敌人造成5550~6450点冰霜伤害并将其冻结在原地，冻结效果最多可持续10秒。

冰柱：

战斗中一些落雨，落雨对应的地面会有一个明亮的白色光圈（如图），在此圈内的人员会在几秒后被一个冰柱砸中。冰柱造成14000点冰霜伤害并会将玩家击飞。冰柱只会在有人的地方刷新，也就是说不会在没人的地方生成白圈。



这是需要每个人都用心躲避的技能。被冰柱砸到不仅会受到伤害，更重要的是会被砸飞损失DPS。



闪霜：

这是Boss每隔50S施放的一个大招。该技能拥有9S的施法时间，施法同时，场面上会出现3个较大的白圈，5S后会有3个冰柱砸在这些白圈上。这3团白圈随后会变成3片冰面，玩家必须要在Boss的闪霜读条结束前站到这些冰面上，否则会被冰冻，变成一个大冰块（100000血，可打破）。

如图为闪霜时大型白圈的样子。

冰冻痛击：

物理伤害降低70%，但攻击可额外造成40000点冰霜伤害。此外，所有敌人在20秒内每2秒将受到4000点冰霜伤害。该技能一般在闪霜后施放，施放时全团将受到冰霜AoE，同时MT将受到较大的单次冰霜伤害打击。此时骑士可以开启冰霜光环精通。

NPC给与的辅助Buff——

战斗开始前霍迪尔面前会有8个友方NPC，他们被冰冻在冰块里，玩家需要打破这些冰块解救他们。这些NPC依次有下面这些技能：

德鲁伊：会使用愤怒攻击Boss，同时会在他的周围施放一道“星光”，所有站在星光里的玩家的攻击和施法速度会提升100%。

萨满：会使用熔岩爆裂攻击Boss，同时随机给与一个玩家名为风暴雷云的Buff。

风暴雷云：

在一名随机友方玩家所在处召唤一团夹带闪电箭的风暴雷云。在这团

雷云笼罩之下，该名玩家接触的最多6名友方单位将会被雷电击中而充斥着风暴威能，使其致命一击伤害提高135%，持续30秒。

风暴威能：

使一名周围的友方目标充满能量，使其致命一击伤害提高135%，持续30秒。

可以说，萨满的这个Buff对于团队DPS的提升是最大的。获得风暴雷云的玩家需要将风暴威能传给周围的队友，提高他们的暴击伤害。也正是因为这个Buff，使得很多职业的暴击收益变得很高，比方冰火球天赋的法师。

法师：会使用火球术攻击Boss。

制造暖适之火：

在身旁制造一团暖适之火暖和周围的友方单位。跌落在寒冰之上，或者受到闪霜时可能会熄灭（闪霜过后火堆一定消失）。

法师会在场地上生若干火堆，站在火堆附近10码范围内不会受到刺骨之寒的影响，同时每次攻击会附带下面的焦灼效果。

焦灼：

焦灼敌人，造成3000点火焰伤害并使其受到的魔法伤害和效果提高2%，持续25秒。最多可堆栈30次。

堆栈30次后会使霍大爷受到的法术伤害提升60%，这是一个必须被全程保持的Debuff，因此必须有人站在火堆旁堆栈这个Debuff。当然一般情况下正常人都会站在火堆旁边。

融冰：

试着融化一个周围的闪霜效果，在10秒内造成相当于其100%生命力的火焰伤害。这是法师又一个重要技能，法师能够帮助破冰。如技能说明所述，法师会给冰块上此Debuff，10S将冰块消灭，救出被冰冻的人员。



牧师：会使用惩击攻击Boss。同时会使用1.5S施法的强效治疗术治疗NPC单位（19000~21000治疗量），还会驱散被冰冻术冻结的玩家和NPC。

三、团队配置

坦克：1名

治疗：3名

DPS：21名组合任意。

四、战斗过程

困难模式即要求3分钟内击败霍迪尔。达成这个目标的关键是合理利用各种NPC Buff。

首先，收益最大的Buff是萨满的风暴雷云，近战远程通用的Buff，对于高暴击职业来说收益更大。

其次为德鲁伊给与的星光（光柱），对于以DD法术为主的法系来说，星光的DPS收益可以近似的认为是翻倍，但是在星光中输出时必须注意自己身上刺骨之寒Debuff的层数。因为在星光中打太High结果叠了5层6层刺骨之寒活活被冻死的家伙大有人在。

最后是不可悲忽视的焦灼Debuff。

战斗开始前，8个NPC处于被冰冻状态，而你知道的，NPC毕竟是NPC，没有玩家那么聪明，所以他们100%会被闪霜再次冻住，也就是说，除了开局需要救他们一次外，每次闪霜后也必须再救他们一次。

给这些NPC固定的团队标记方便团队成员识别是十分有效的，可以做一些宏来标记这些NPC。

从他们给与团队的助益来看，法师应当是被优先解救的。法师除了提供火堆外，能够辅助帮助破冰。

其次需要解救的是萨满NPC和德鲁伊NPC，而牧师NPC则不需要玩家去解救，让法师NPC帮助解救即可。

请记住，下面的这句话是霍大爷战斗中最重要的部分：

闪霜过后所有人必须解救NPC。如果因为DPS不够无法3分钟干掉霍大爷，那么打开Recount，看哪些人打冰块打少了，扣DKP!

在贯彻了这个原则之后，就是细节上的安排：

1.打开投影材质，被冰柱砸死的扣DKP扣G……

2.第一个中风暴雷云的玩家，先跑到MT传给MT一个风暴威能，这是仇恨基础，否则在受到加成的暴力DPS面前MT不一定能拉的住霍大爷。

然后可以传给周围的近战。

3.之后中风暴雷云的玩家，可以去光柱那传给远程DPS，一般来说光柱下总是会集中很多人——光柱提升100%的施法速度。

4.中风暴雷云的玩家也可以选择不动，让身上没有风暴威能的玩家来靠近你，获得Buff。一般来说，如果2个萨满NPC解救及时，可以保证半个团以上的玩家拥有风暴威能的Buff。

5.安排1~2个DPS专门站火堆上给Boss叠加焦灼的Debuff。在削弱后火堆数目多了很多，一般不会出现没人



站火堆的情况，不过事先安排下总是有益的。

当然对于猎人来说，也只有从火堆里找到一点DPS提升，所以我们一般安排猎人去干这个活。

6.请务必躲好冰柱，尤其是在Boss全场AOE的时候，AOE+冰柱的伤害很可能要了某些天然呆的命。

7.不要抢光柱，一个光柱站2~3人即可，否则你们会发现光柱下很快会出现白圈，然后会有冰柱砸下来——冰柱是刷新在玩家当前位置的。

8.所有牧师都必须注意驱散Boss的冰霜新星（即冰冻术）。冰冻痛击时暗牧最好帮助群体驱散，治疗牧师可能没空，而如果不驱散，那么叠加的刺骨之寒配合冰冻痛击可能会要了近战的命。

对于治疗来说，本场战斗真正有压力的只有3次闪霜后的冰冻痛击（对于困难模式来说只会经历3次，第四次闪霜时Boss已经把箱子打破了）。

我的建议是找个光柱使劲治疗，同时安排好骑士的光环精通链——3名骑士是不错的选择。

MT在冰冻痛击时也应该开启减伤技能或者安排痛苦压制/守护圣灵。

当然，如果找不到光柱，火堆也是不错的选择，如果你是个牧师，那么那20S站在火堆或者光柱下站桩刷治疗导言是一件相当Happy的事情。

治疗和DPS解决后就是存活问题，闪霜是一个9S的法术，在霍大爷开始读闪霜后，各位可以站在大圆圈的边缘，大圆圈上的冰块一砸就立即站上去就能躲掉霍大爷的闪霜了。

处理好上面的这些细节，那么3分钟干翻霍大爷还是件相当容易的事情，尤其是对于一身245回去打成就的团队。

不过在本攻略的结尾还是要强调，别以为你们245等级装备回去就可以不救NPC，救NPC获得的DPS收益远远超过了打冰块的损失，一定要救NPC。

索林姆

一、简介

索林姆属于奥达尔4位守护者之一。风暴群山任务线的结尾处，索林姆被洛肯用诡计击败，并被尤格萨隆精神控制，沦陷到了奥达尔之中。

我们的任务就是打醒被尤格萨隆控制的索林姆，让他帮助我们击败尤格萨隆。

在尤格萨隆的战斗中，索林姆的作用具有决定性的意义。奥达尔龙成就中只要求击杀保留1守护者的尤格萨隆，这个守护者便是风暴之王索林姆。

解救索林姆的战斗分为2个部分。

最初，索林姆站在竞技场的高台上，团队需要分为两个部分，一个部分与竞技场中的小怪战斗，另一部分则通过竞技场旁边的小道绕到索林姆身后去触发他。

如果5分钟内无法抵达索林姆，那么索林姆会狂暴，战斗宣告失败。

如果在3分钟内抵达索林姆处，那么将进入困难模式，尤格萨隆用以控制索林姆的假希芙（希芙是索林姆死去的妻子）也会加入战斗。

二、索林姆及技能

初始阶段：

初始阶段，竞技场中有一队敌对阵营的NPC与一只大虫子在战斗着，杀死他们即开始索林姆解救战。

蛰猛巨兽：血量808860，初始阶段的巨虫，会锥形吐息，需要背向团队坦克。

酸液之息：对目标及其周围的敌人吐出酸性胆汁，造成6000点自然伤害，并且每2秒额外造成1500点自然伤害，持续18秒。一个锥形喷吐。

横扫：扫击敌人的腿部，造成3500点伤害并将其击倒，持续3秒。

联盟/部落NPC：使用射击，英勇打击等技能。

P1（第一阶段）

困难模式的P1和普通模式的P1没有太大的区别。区别仅在于困难模式要求三分钟通过通道接触到索林姆。

竞技场区

该阶段索林姆无法被攻击，他会使用各种技能攻击竞技场中的团队。

闪电之鞘：使施法者围绕着充满纯净电能的护鞘之内，受到的所有伤害降低99%。

风暴之锤：掷出一把风暴之锤，对一名敌人造成2451~2551点伤害并将其击倒使其昏迷2秒，同时在目标所在处引发一记震耳欲聋的雷霆一击，击中周围的目标。

索林姆大约每15秒会向竞技场中的某个队员丢掷一把风暴之锤，目标会被昏迷2秒，目标周围的玩家会受到4625~5375点自然伤害，并获得一个延长时间75%持续8秒的Debuff。

宝珠充能：索林姆会给竞技场周围的一个宝珠灌注电能，宝珠会对周围的目标施放闪电，造成2831~3169的自然伤害。集中站在竞技场中心的话可以无视这个技能。当然，施法职业大部分时间会面临施法时间延长75%的Debuff。

狂暴：如果不能在P1开始后（巨虫和NPC被杀死后开始计时）5分钟内接触到索林姆的话，索林姆会狂暴。秒杀通道中的所有人，并增强竞技场中所有小怪的能力，消灭团队。

竞技场中的小怪技能如下——

黑暗符文勇士：血量296582，竞技场中会刷新的瘦子。

这个小怪必须由坦克拉住，近战集中火力杀掉。他会施放旋风斩，需要竞技场中的人员格外留意。如果P1竞技场组会减员多半是因为他的旋风斩。

冲锋：冲锋一个目标并昏迷对方2秒。

致死打击：造成250%的武器伤害，并使对方受到的治疗效果降低50%持续5秒

旋风斩：攻击周围所有敌人。

黑暗符文平民：血量25000，每次刷新时一刷刷一堆的炮灰。

血量很少，随便AoE几下就可以干掉。

拳击：击打敌人，对其造成15点伤害，并且使其在5秒内不能施放该法术。

低荡痛击：对敌人施展恶意的攻击，造成物理伤害并且使目标造成的伤害降低3%，持续20秒。

黑暗符文塑能师：血量161772，会使用符文盾，需要注意驱散他身上

的盾，打断他的符能闪电。

这个小怪可以被精神控制。可以控制了然后使用他的治疗法术，不过一般没有那个必要。

符能闪电：对敌人施展符能闪电，造成7875~10125点自然伤害。1.5秒施法。

符能痊愈：治疗一名盟友18500~21500点生命力，接着每1秒额外治疗6000点生命力，持续15秒，2秒施法。

符能护盾：使施法者围绕着一道符能屏障，吸收120000点魔法伤害，并且受到的所有物理伤害降低50%。0.5秒施法，可驱散。

黑暗符文战争使者：血量188734，该小怪拥有一个增加全团攻击/施法速度的光环，开荒时一般安排牧师心灵控制他，给全团提供这个光环。在这个光环覆盖下击败索林姆还会获得 “谁需要嗜血”的成就。

符能打击：以充满电能的武器打击敌人，造成相当于武器伤害再加上1000点的自然伤害。

迅灵光环：使周围盟友的近战、远程和施法速度提高20%。

黑暗符文侍僧：血量134810，竞技场和通道中都存在的符文矮人。会使用治疗术和恢复，需要打断。

强效治疗术：2秒施法，治疗友方目标94500~115500点生命值。

恢复：每3秒治疗13650~14350点生命值，持续15秒。

惩击：1.5秒施法，7650~9350点神圣伤害。

通道内的小怪技能如下——

铁之环卫：血量130330，通道中3个一组的小怪中的物理攻击怪。

刺穿：一个令目标严重流血，直到生命力被治疗超过生命力上限的90%为止的剧烈攻击。每2秒造成1750点伤害，持续1分钟或者直到透过治疗移除此效果为止。

回旋绊击：对目标施展旋转攻击，将其击倒并其昏迷2秒，同时造成提高的武器伤害。

符刻巨像：血量808860，通道中的第一个小Boss。他的左手或右手会冒火，之后制造一道烈焰攻击通道的左边或右边。

冲锋：对敌人冲锋，造成6938~8062点物理伤害并将其击退。攻击范围8~40码。

符刻屏障：一面符能护盾围绕着施法者，使其所受的所有伤害降低50%，并对攻击者造成2000点秘法伤害。不可被驱散。

溃击：对施法者面前10码锥形范围内的所有敌人造成37000~43000点物理伤害。3秒施法。该技能要求坦克将Boss背对人群。

铁之荣誉守卫：血量161772，击败第一个小Boss后，第二个小Boss前刷新的小怪。

顺劈斩：对敌人和其身边最近的一个盟友造成150%的普通近战伤害。

断筋：对敌人造成50%的武器伤害，并使其移动速度降低60%，持续5秒。

盾牌溃击：对敌人造成7400~8600点物理伤害，并使其昏迷3秒。

上古符文巨人：血量808860，通道中的第二个小Boss，位于转角的台阶上，杀死它后小怪不再刷新，并可以接触索林姆。近战攻击在8000–10000。

践踏：对附近的敌人造成12250~15750点物理伤害，并将其击退。

符能坚垒：强化盟友的防御。使其造成的伤害提高50%。攻击和施法速度提高50%。生命力提高100%。

引爆符文：使目标困在符能结界内无法移动，在4秒后对目标周围15码的敌人造成11250点火焰伤害。

符文巨人会对随机的一个玩家施放该技能，其他人需要躲避。

P2（第二阶段）

索林姆：血量20900000，当通道组接触到索林姆后，索林姆会从台子上跳下，P2开始。

如果3分钟内触发了索林姆，则进入困难模式，会有不可被选择的希芙施放暴风雪/冰环/寒冰箭攻击团队。

统驭之触：使目标屈服于尤格萨伦的意志，削弱其心智使其更容易被控制。

如果团队没有在3分钟内接触到索林姆，那么索林姆会获得这个Buff，造成的伤害降低40%。生命力降低 30%，生命值变为14642250，也即进入了普通模式。同时希芙不会出现。

闪电链：以闪电冲击一名目标造成4625~5375点自然伤害。此闪电将会跳至周围的敌人身上，每成功击中一名目标将会额外造成50%的自然伤害。需要团队两两重叠站位，保证每次闪电链只会连到2个人。在躲避充能和暴风雪时可以保证最多连到4个人。连到5个以上人的话，最后的几个可能会被秒杀。

闪电充能：吸收一股电能洪流，对施法者与能量来源之间锥形范围内的敌人造成17344~20156点自然伤害。同时，索林姆会获得一层闪电充能的Buff，物理攻击力提升15%，自然伤害提升10%。该Buff可以无限叠加。

闪电充能在开战后每15秒施放一次，即每15秒索林姆会增加15%物理攻击力与10%的闪电伤害，相当于一个软狂暴计时。战斗后期要么坦克被拍死，要么干掉索林姆。

正常的团队应当在10层左右闪电充能击败索林姆。

失衡打击：对目标造成200%武器伤害并令其失去平衡，同时降低200点防御技能，持续15秒。该技能要求换T或者使用熊坦。在战斗后期，配合闪电充能，每一次的失衡打击都将是巨大的伤害，需要安排减伤技能覆盖。

希芙：当然这不是真正的希芙，真正的希芙已经被索林姆的兄弟洛肯杀死了。这个希芙是尤格萨隆的触手幻化成的，用以控制索林姆的心智。如果在3分钟内接触到索林姆，希芙也会加入战斗。



寒冰箭：对目标造成10000左右冰霜伤害并减速50%，持续5秒。

寒冰箭雨：对周围200码内所有人造成11250~13750点冰霜伤害，并使他们的移动速度降低，持续4秒。瞬发。

冰霜新星：对附近12码内的敌人造成14138~15862点冰霜伤害并将其冻结在原地，冻结效果最多可持续6秒。2.5秒施法时间。希芙使用该技能后牧师需要注意驱散，避免队员因为冻结在原地而被闪电充能打死的悲剧发生。

暴风雪：召唤一阵在房间内四处移动的冰雨，每1秒造成4813~6187点冰霜伤害，持续10秒。在暴风雪中的玩家的移动速度会被降低65%。这是希芙召唤的暴风雪，它只会在外场移动。

三、团队配置

坦克：2名

治疗：6名

心灵控制暗牧：1名。开荒需要，Farm后不一定需要。此人需要穿一定的冰抗耐力装并安装心灵控制铭文，全Buff后有33000的HP与400的冰抗为佳。

DPS：16名。近战不宜超过8人。

四、战斗过程

初始阶段

初始阶段会看到4个NPC与一只大蠕虫战斗在一起。

MT拉住虫子后背对人群，然后只需要AOE即可。

此阶段没有特别要注意的。如果此阶段有人掉线，可以让牧师控制一个NPC等待掉线的人登录……

P1阶段

杀掉虫子和NPC后，战斗开始。

此时团队需要分为两部分，一部分从左边的门进入通道，绕道索林姆身后去触发Boss，另一部分则留在竞技场处理不断刷新的小怪。





为了保证3分钟内触发索林姆，我们安排1名坦克2名治疗以及所有的远程DPS进入通道。

而另一个坦克与所有的近战DPS以及负责精神控制的暗牧留在外场处理小怪。

竞技场组：

在通道组努力奔向索林姆的同时，竞技场组需要处理每波刷新的小怪。小怪如第二部分所述一共有5种。

索林姆会在P1激活宝珠攻击竞技场内的人员，但宝珠的攻击范围并不大，如下图所示，只要站在图中绿色圆圈的范围内便不会被宝珠打到。

我们采用无视风暴之锤的集中站位。所有人站在场地中央，坦克拉住黑暗符文勇士后拖离人群大致10码，防止旋风斩伤害到人群。由于竞技场组的DPS全部是近战，所以延长施法的Debuff对竞技场组的DPS输出并没有太多影响。

竞技场组的任务便是不断清理小怪，在通道组解决了第二个小Boss之后，暗牧控制最后那波小怪的符文战争使者，然后进入P2。

通道组：

进入通道后可以看到尽头处的一尊巨像，它是要被消灭的第一个小Boss。

巨像前有2堆小怪，每堆由2个铁之环卫与1个黑暗符文侍僧组成。



在清理小怪并接近巨像的途中，巨像会施放一道火焰，火焰只对通道的一边有影响。巨像左手冒火则会对左边施放火焰，右手冒火则会对右边施放火焰。

被火焰击中会损失8000~10000点生命，通道组人员需要根据巨像的行为来躲避火焰。

接触巨像后坦克将其拉住并背对人群，击杀后向楼梯口移动。

在到达楼梯口后，坦克需要带着刷新的小怪迅速向上移动，并触发第二个小Boss。

这个Boss会随机锁定一个人，若干秒后被锁定的人所在的位置会爆发一个火焰新星，周围人必须注意躲避。

在解决了第二个小Boss后进入后面房间，可以看到面前有2个大罩子（大号的DK反魔法立场），注意不要踩进去了，那是陷阱。

接触索林姆后他会跳到竞技场中。通道组也尾随着跳入场中，按照P2的站位站好，开始攻击索林姆本体。

P2阶段

如图，安排远程与治疗两两重合站位，位置分配在上图的天蓝色位置。注意，这些位置都是经过计算的，暴风雪不会经过紫色圈中的位置，而天蓝色位置则是保证和近战10码距离的位置。

保持距离是防止闪电链的链射，两两站位







后，闪电链只会攻击到2个目标，伤害是完全可以承受的，而此站位可以无视暴风雪对团队的影响。

近战要两两站位，这是近战不宜过多的原因。只有3个近战位，每个位置最多只能容纳3个近战，再多就可能被闪电链加群体寒冰箭连死。

由于闪电充能的存在，除负责控制的暗牧外其它人只需要在2个位置间移动。

如下图，闪电充能以一个宝珠为方向，场地上只会有7个不同方向的闪电充能。

对于7个远程/治疗位来说——

1号位会受到闪电充能A的影响，移动到2号位躲避。

2号位不会受到闪电充能的影响，这里一般安排2个MT治疗。

3号位会受到闪电充能G和F的影响，向2号位躲避。

4号位会受到闪电充能E和F的影响，分别向3号位和5号位躲避。

5号位会受到闪电充能D和E的影响，向6号位躲避。

6号位会受到闪电充能B的影响，向5号位躲避。

7号位会受到闪电充能B的影响，向1号位躲避。

在躲避后回到原位置，这样可以将闪电充能对团队DPS的影响降到最小。

而对于近战来说，以进门为6点，3个近战位只有1个会被闪电充能覆盖，这个位置的近战一分为二移动到另外2个位置。

这样在闪电充能时1个位置最多4人，虽然还是有死亡可能，但风险小了很多。



近战越少，那么处理起来越方便。

全场只有心灵控制暗牧所在的12点和2号远程位不会被闪电充能影响，但是12点会被暴风雪覆盖。负责心灵控制黑暗符文战争使者的暗牧需要硬吃暴风雪，这也是他需要穿高冰抗高耐装的原因。

由于战争使者的光环提供20%的全团加速，而战争使者本身也能输出100万的伤害，所以控制战争使者绝对是一笔划算的买卖。

看上去闪电充能十分好躲，不过希芙的那些讨厌的技能会干扰你们躲避。除了会减速的群体寒冰箭外，希芙会闪现到某个玩家身边使用冰霜新星，这需要牧师及时驱散。

解决了希芙的干扰和闪电充能后，P2需要面对的便是失衡打击了。

这个技能其实类似太阳井布胖的践踏，一般来说，我们使用2个坦克轮流坦克索林姆。由于失衡打击本身拥有较高的伤害，在5层闪电充能后，索林姆本身伤害提升了75%，此时失衡打击接普通攻击就很容易打死坦克。因此，在5层闪电充能后，以后的每一次失衡打击坦克都需要开技能顶。





失衡打击拥有25秒的冷却时间，在插件提示技能冷却前2秒开启减伤技能或者喊牧师给守护圣灵/痛苦压制，吃到失衡打击后另一位坦克倒数321嘲讽。

一般到10层闪电充能时Boss应该被击败了，如果Boss还没死，坦克应该也没有技能了。倒T后不必慌张，索林姆灭团速度并不快，被追的人风筝下还能争取不少时间。

在索林姆消灭你们之前干掉他吧！

芙蕾雅

一、简介

芙蕾雅是生命花园里的守护者，种着一堆乱七八糟的花花草草，困难模式即不杀死3位长者的前提下击败芙蕾雅。

和萨龙的三龙模式不同，芙蕾雅1+3并不要求杀死三位长者，三位长者在战斗开始后会处于类似放逐的状态，但会把他们的力量传递给芙蕾雅。芙蕾雅会获得新的技能，伤害也会增加很多。

总体来说，困难模式比普通模式多了很多需要注意的地方，对细节的处理要求更高。

不过鉴于被削弱过好多次，所以目前的难度整体看来也并不是太高。

二、芙蕾雅及其盟友技能简介

芙蕾雅：血量，普通模式4200000，困难模式6700000，困难模式中，芙蕾雅会获得从长者那继承的技能，各种伤害也会提升50%。



注：下文数据中括号内的为普通模式的伤害。

她的物理攻击大约2秒一下，对坦克的伤害不是很高，一名圣骑士治疗即可。

普通模式技能——

太阳光束：对目标8码范围内的敌人造成11100~12900（7400~8600）点自然伤害。1.5秒施法，芙蕾雅会随机选取一个目标施放此技能，目标周围8码的玩家也会受到同等的溅射伤害。

自然和谐：受到的治疗效果提高8%。开战时芙蕾雅拥有150层的自然和谐，意味着她受到的治疗效果提高1200%。开战后不久芙蕾雅会召唤ADD（小怪），杀死ADD可以减少自然和谐的层数。6波ADD清理完毕时层数会变为0，进入P2（第二阶段）。

伊欧娜之触：生命守缚者的风采，每1秒治疗芙蕾雅24000点生命力。这是芙蕾雅自始至终都拥有的一个Buff。

0层自然和谐时每秒回复24000点生命，而150层自然和谐时每秒回复312000点生命值，这逼迫团队清理小怪减少自然协调的层数，否则芙蕾雅无法被击败。

生命守缚者之礼召唤：召唤一个殊界孢子。全程战斗过程中，芙蕾雅会召唤一颗绿色的小树苗（殊界孢子），小树苗会逐渐成长，当它长大后会治疗芙蕾雅以及芙蕾雅召唤出的所有ADD。小树苗必须要在长大前被杀死。

召唤自然盟友：在保护奥杜亚的战斗中召唤芙蕾雅的盟友。芙蕾雅在开战后不久会开始召唤ADD。

ADD分为3种：大树/小花/三元素。此3种ADD会顺次出现2轮，每轮3波。每轮三种ADD出现的顺序是随机的，每波ADD限时1分钟，也就是1分钟无法处理完ADD的话，下一波ADD会刷新。

而如果提前杀死了每一波的ADD，那么隔5秒后下一波ADD会来临。一共需要杀死6波ADD才能进入P2,也就是要击杀2次大树，2次小花，2次三元素。

自然炸弹：这是芙蕾雅P2使用的技能。

当芙蕾雅身上的自然协调变为0层后进入P2，芙蕾雅开始使用这个技能，她会在随机的几名玩家脚下丢下自然炸弹，几秒后炸弹会爆炸，对炸弹半径10码内的玩家造成8775~9225点自然伤害并将他们击退。

由于炸弹一丢就是一堆，所以不注意躲避的话可能被炸弹炸死。

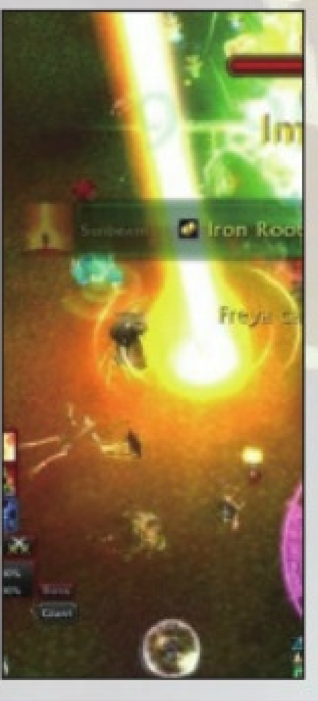
在战术中会讲解如何处理这个技能。

困难模式技能——

不稳定的能量：对5码范围内的敌人每1秒造成5850~6150点自然伤害，持续10秒。这是芙蕾雅继承自亮叶长者的技能。她会随机在场面上施放三道光柱，站在光柱中的玩家每秒会受到5850~6150的自然伤害。

亮叶精华：使芙蕾雅和她召唤出的自然盟友的魔法伤害提升50%。这是亮叶长者给与芙蕾雅的Buff。





强化铁之根须：芙蕾雅会随机召唤3根强化铁之根须捆住3名玩家，玩家每2秒会受到7863~9137点自然伤害。铁之根须必须被击杀，它们拥有54000点生命值。3.2版本后，任何的移动解除技能可以解除铁之根须，这个改动大大降低了对这个技能的处理难度。这是芙蕾雅继承自铁枝长者的技能。

铁枝精华：使芙蕾雅召唤出的自然盟友的物理伤害提升50%。这是铁枝长者给与芙蕾雅的Buff。

地面震颤：对50000码范围内的敌人造成11400~12600（7600~8400）点物理伤害，并中断正在施放的法术，持续10秒。这是一个有着30秒冷却时间、2秒施法时间的技能。当芙蕾雅使用该技能时施法职业注意中断施法避免被反制。这是芙蕾雅继承自石木长者的技能。

石木精华：使芙蕾雅的物理伤害提升50%。这是石木长者给与芙蕾雅的Buff。

ADD（小怪）简介：

伊欧娜的礼物：血量，普通模式65165，困难模式104300，芙蕾雅会定期召唤伊欧娜的礼物，当礼物成长到最大时会施放生命守缚者之礼。礼物从出现到长到最大的时间为20秒。

生命守缚者之礼：伊欧娜的赠礼治疗芙蕾雅与她的手下60%生命力。



芙蕾雅的盟友们——

古树护存者（大树）：血量，普通模式2215610，困难模式3544976。每轮的3波小怪中的大树。此波小怪就只有这么一棵大树，杀死后芙蕾雅会失去25层的自然协调。大树出现的同时场面会刷新蘑菇，蘑菇会逐渐长大，当长到最大时消失。

古树护存者有如下技能——

护存者之握：护存者之握使玩家无法攻击与施法。这是大树的沉默光环。站在蘑菇下面或者伊欧娜的礼物旁可以免疫此光环，骑士的专注光环精通也可以对抗这个沉默光环。

自然烈怒：

感染一名敌人，使其每2秒对周围的盟友造成自然伤害，持续10秒。大树会给一个玩家这个Debuff，

有此Debuff的玩家每2秒会在脚下丢下一个类似雷霆风暴效果的闪电，对这个闪电效果内的所有玩家造成6244~7255（4163~4837）点自然伤害。

由于大树阶段大家都挤在几个蘑菇下面，中自然列怒的玩家必须第一时间离开队友，避免造成过多的误伤。

健康的孢子：大树阶段会不断刷新的蘑菇，这些蘑菇开始很小，会慢慢长大。站在它们周围可以获得伤害加成并免疫大树的沉默光环。

需要注意的是，你不需要站在蘑菇底下，蘑菇给与的增益光环范围不小，站在蘑菇边缘便可享受到。

站在蘑菇底下可能会忽略很多情况，比方自然列怒。

高效费洛蒙：站在蘑菇边上就能获得这个Buff。提高25%的伤害并免疫沉默光环的影响。

上古水之灵：血量，普通模式521300，困难模式834080，

三元素中的水元素，击杀后减少芙蕾雅10层自然协调。

上古水之灵的技能——

海啸：

袭卷前方的敌人。造成13875~16125（9250~0750）点冰霜伤害，并将其击退。2秒施法的可打断



技能，困难模式下必须要打断，否则不仅仅会损失DPS输出，而且配合闪电鞭笞、地震等技能容易减员。

猛攫鞭笞者：血量，普通模式977475，困难模式1563960，三元素中黄色的大花，击杀后减少芙蕾雅10层自然协调。

猛攫鞭笞者的技能——

硬化树皮：鞭笞者受到的攻击将促使防护树皮开始滋长，使其攻击力提高。每受到一次攻击，鞭笞者都会叠加一层硬化树皮的Buff，增加10%的伤害，这个Buff持续4秒，可叠加99层。10人模式下这个技能会降低鞭笞



者的移动速度，但25人模式下不会降低移动速度。

风暴鞭笞者：血量，普通模式781980，困难模式1251168，

三元素中蓝色的大花，击杀后减少芙蕾雅10层自然协调。

风暴鞭笞者的技能——

闪电鞭笞：向敌人射出一支闪电箭，这支闪电箭会在命中目标后继续攻击它周围最近的敌人。最多可攻击5个目标，对每一个成功命中的目标造成更大的自然伤害。基础伤害为10407~12093（6938~8062）。这是瞬发的技能，在地震前的闪电鞭笞配合之后的地震很容易秒人，所以尽可能在地震的技能施放的时候晕住风暴鞭笞者。



风暴箭：对一个敌人造成13182~15318（8788~10212）点伤害。1.5秒施法，可打断。

引爆鞭笞者（小花）：血量，普通模式312792，困难模式445700。

小花阶段会刷新10只引爆鞭笞者，它们每5s转换一次目标，给目标一个基础仇恨。死亡后会造成一个范围性的AoE，每只引爆鞭笞者的死亡会减少芙蕾雅2层自然协调。

引爆鞭笞者的技能——

烈焰鞭笞：鞭笞者造成相当于其150%近战伤害的火焰伤害。

引爆：引爆之后对15码范围内的敌人造成6825~7175点火焰伤害。该技能在引爆鞭笞者死亡时施放。



三、团队配置

坦克：2名

治疗：6名

DPS：17名

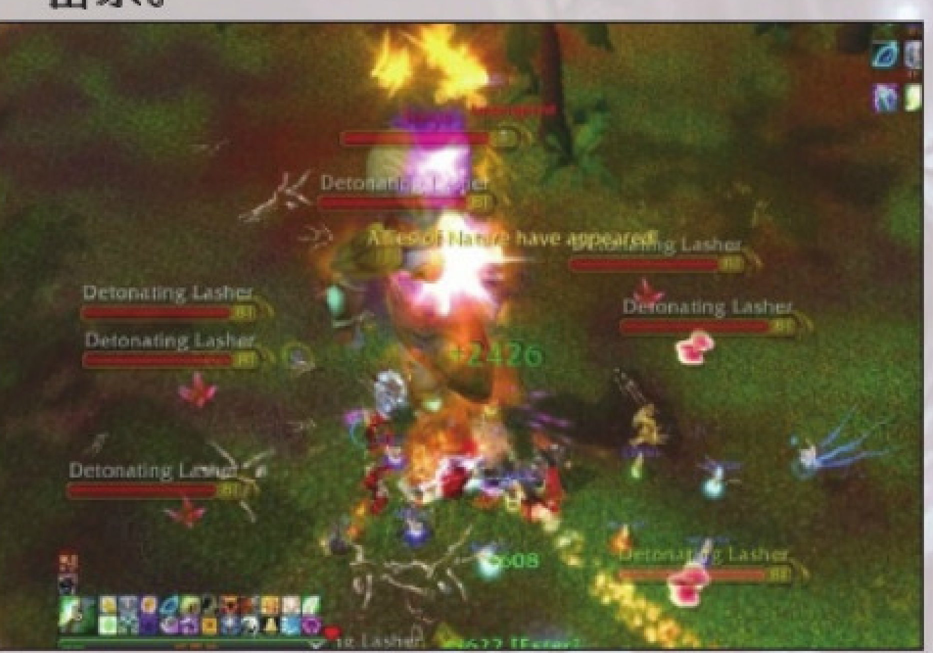
四、战斗过程

P1（第一阶段）

战斗开始后10秒芙蕾雅开始召唤自然盟友，会随机的召唤大树/三元素/小花。只有度过6波ADD才能进入P2，事实上芙蕾雅困难模式的难点也就在于P1，能够度过P1那么P2不会存在问题。

换句话说，满员进P2等于胜利了90%。

P1阶段刷新的6波小怪有各自的处理过程，他们都需要在1分钟内被击杀。





小花：小花会围绕着芙蕾雅刷新。

基本战术：由于小花数量多（10个），所以AoE是想当然的处理办法，但是，小花死后的爆炸伤害导致了不能在人群中杀死它们。

在小花刷新后，所有团队成员在芙蕾雅脚下集中，由于小花的目标是随机的，那么小花也会聚集到芙蕾雅脚下，这解决了聚怪的问题。

团队集中后，AoE职业开始AoE，这时特别需要注意小花的血量，在小花血量只有20%时停止AoE。

此时，战士坦克群嘲所有小花，将他们往C点位置拖，到点后法师冰环（可考虑冰法的水元素），团队开始AoE在C点位置的小花，而群嘲的战士在到位置冰环后回到团队。

为了保证安全性，可以在B点区域放置冰霜陷阱，陷阱要在小花到达C点位置后再施放。

另外需要关注的，小花阶段，由于大家站位集中，芙蕾雅的不稳定



的能量就可能对团队造成相当大的伤害。所有人员都必须留意光柱，一出现就向北移动。

群嘲的坦克需要开启盾墙，否则可能被炸死。

在第二轮小花出现时，可能第一轮的坦克技能还没CD，那么也可以安排一名DPS战士换盾来完成第二轮小花的群嘲。

小花阶段刷新的伊欧娜的礼物看情况击杀，如果是在群嘲之前刷新的，那么所有够得着的人员都应该处理；如果在群嘲后刷新，那么一般安排近战去处理，因为小花最后的20%~30%HP不需要近战参与AoE。

三元素：三元素必须同时被杀死，否则它们会互相复活。三元素血量最多的是猛攫鞭笞者，所以大部分的DPS将被分配给它。

这里，我们将全团分为5个部分。

PART 1：坦克与芙蕾雅

MT带着芙蕾雅一边玩去。

PART 2：治疗

所有治疗不要离芙蕾雅过远，分散在芙蕾雅周围即可。治疗们需要注意，在三元素刷新时远离三元素，给坦克反应时间，否则容易被拍死。

PART 3：猛攫鞭笞者处理组

我们安排多名（5~6）远程DPS，1名猎人，以及2名盗贼处理猛攫鞭笞者。

安排猎人风筝猛攫鞭笞者是非常理想的。由于25人模式下猛攫鞭笞者不会自己减速，所以需要安排1名减速毒药的盗贼去追随猛攫鞭笞者，必须保证猛攫鞭笞者全程处于减速状态。安排的远程DPS负责削减猛攫鞭笞者的血量。

PART 4：上古水之灵处理组

安排副坦去坦克上古水之灵，同时需要安排1名打断职业协助副坦打断它的海啸，上古水之灵血量很少，不需要刻意的安排DPS，近战职业在处理风暴鞭笞者时注意平衡上古水之灵的血量即可。

PART 5：风暴鞭笞者处理组

安排余下的近战职业来负责处理风暴鞭笞者。风暴鞭笞者的闪电球需要被轮流打断，需要注意的是，昏迷技能必须慎用。

在地震读条时，安排一名近战专门昏迷风暴鞭笞者，避免可能造成的闪电鞭笞+地震连招。这也是前面昏迷技能慎用的原因，我们必须保证需要昏迷时昏迷不递减。

剩下的DPS可以选择血量最多的元素进攻，对于暗牧等职业可以考虑上满DOT然后以芙蕾雅为目标AoE三元素。

在此阶段，远程仍然需要关注伊欧娜的礼物，这是人员靠近芙蕾雅的原因，礼物不会刷的过远。

大树：大树出现后，副坦克拉住，并开始寻找第一批蘑菇。

整个大树阶段，DPS需要在自保的同时，优先攻击伊欧娜的礼物，并处理队友身上的缠绕。

大树阶段最容易减员的原因是治疗覆盖面问题。3个远程组G3、G4、G5按照图中所示方位，围绕大树站位。因为礼物是刷新在芙蕾雅周围，所以MT也带着芙蕾雅和团队一起移动，这样可以保证礼物不会刷在过远的位置。

此阶段威胁最大的技能是根须缠绕和自然烈怒。

DPS应当将处理根须缠绕作为自己的第一优先任务，缠绕+自然烈怒+地震往往是必死的。

3.2版本后根须缠绕可以通过移动解除技能解除，有相关技能的职业可以立即解除。

对于自然烈怒来说，尽量保证一个蘑菇下不站过多的人，这样可以有效避免自然烈怒的误伤。所有人员在输出和治疗时必须留心关注自己身上的Debuff，使用POWA等提示插件是有必要的。

中自然烈怒后最安全的方式是占到空地上，虽然无法攻击，但可以保证不造成误伤。

如果要站到蘑菇下，那么不要站到蘑菇的正底下，而是站在蘑菇的边缘，这非常重要，如果你身上有自然烈怒又站在了蘑菇的正下方，那么周围的队友不一定能够第一时间反应过来，可能被你误伤到。当然，站在蘑菇边缘这个原则对于所有人来说都是适用的。事实上自然烈怒的范围并不是很大，目测只有半径5~6码，一个蘑菇的直径两端距离已经超过了这个数值，如果每个人都站在蘑菇边缘，那么自然烈怒的误伤可能是十分低的。

该阶段的地震同样是一个重要的减员原因。

可以安排2名骑士在地震期间开启专注光环精通，这样地震过后，治疗职业可以无视蘑菇对全团进行治疗，记住，大树阶段的减员大多数都是治疗距离过远造成的，能够让治疗职业找到覆盖全场的位置是最安全的，而在光环精通下，任何区域都是可以施法的。

P2（第二阶段）

在清理了6波ADD之后，芙蕾雅身上的自然协调终于消失了。之后进入P2。

P2仅仅是一场躲避、DPS、躲避、DPS的简单战斗。

如图所示，团队在进入P2后全部在芙蕾雅脚下集中，出现炸弹后MT带着芙蕾雅移动，团队紧跟。

P2的纠缠根须出现后需要立即处理。不过因为团队集中站位，这些根须反而是最好处理的，各种AoE技能能立即将它们消灭。

由于集中站位，P2的太阳光束会对全团大部分人造成伤害，不过此技能伤害不高，而P2治疗压力很低，因此可以靠治疗硬加。



P2阶段仍然需要关注伊欧娜的礼物，远程职业在留心光柱的同时，第一时间处理礼物。

不减员的话，P2阶段是十分容易的，毕竟芙蕾雅战斗的难点在于P1六波小怪的处理。

五、简单模式简述

对于简单模式来说，具体战术与困难模式没有区别。

不同的是不需要打根须，不需要关注地震，不需要关注光柱，小花阶段爆炸伤害很低，可以分散乱打。

异形大战铁血战士



■辽宁 枫红一刀流

总评	8.5
制作	Rebellion
发行	Sega
类型	动作射击
语种	英文
游戏性 Gameplay	8.7
上手精通 Difficulty	8.3
画面 Graphics	8.5
音效 Sound	8.8
创新 Creativity	8.9
剧情 Story	7.5

为什么要玩这款游戏

异形大战铁血战士的好戏曾多次在各种游戏机平台上精彩上演，而这次登陆PC平台的则是一款全新的改编之作，包含有异形、铁血战士和人类三条几乎同时进行的剧情线，交织在一起形成完整的故事。当我们在玩其中一条路线的时候，在有的地方可以看到其他路线发生的事件。

本作继承了电影的惊悚效果，在细节上刻画入微，如士兵被异形突然拖入通风道，躺在地上的尸体突然坐起来开枪，阴暗角落里突然扑出来的异形，隐身的铁血战士突然跳到身畔偷袭等，让玩家时时感受到紧迫和惶恐，真的是步步惊魂。游戏摆脱了常规第一人称射击游戏的模式，为三个种族设计了各自的攻击技能——异形机敏迅速并拥有强大的攀爬能力，能够用嘶鸣来吸引敌人；铁血战士拥有隐形和超强的跳跃能力，并能够运用很多古代神器进行战斗；人类虽然在身体机能上显得极为脆弱，但可以依赖于强大武器的火力进行攻击。此外，在这款游戏中除了猛烈射击外，还加入了很多动作游戏的成分，对于爱好射击和动作游戏的玩家来说，不论你是不是异形或铁血战士的FANS，这部游戏都不会让你太失望的。

韦兰德（Weyland）率领的科学远征队在某星球地下发现了一座古老的金字塔，它是集阿兹特克、埃及、柬埔寨风格于一身的奇异建筑。当他打开一道尘封千万年的大门时，囚禁在这里的铁血战士和异形两种外星生命物种破茧而出……

韦兰德在金字塔上面建造了实验基地，用以研究异形的强大能力和铁血战士的先进科技，并以此来研发武器，改造人类的士兵，以提升他们的身体机能和战斗力。

异形篇（Alien）

研究员们从感染的宿主活体上采集异形幼体并销毁，一般来说，异形幼体都是从宿主的胸口钻出来，其中有一只异形很特别，它是从宿主的口中出来的，韦兰德博士很感兴趣，于是将它饲养留作观察和研究，并在它的头部烙上数字6的标记。

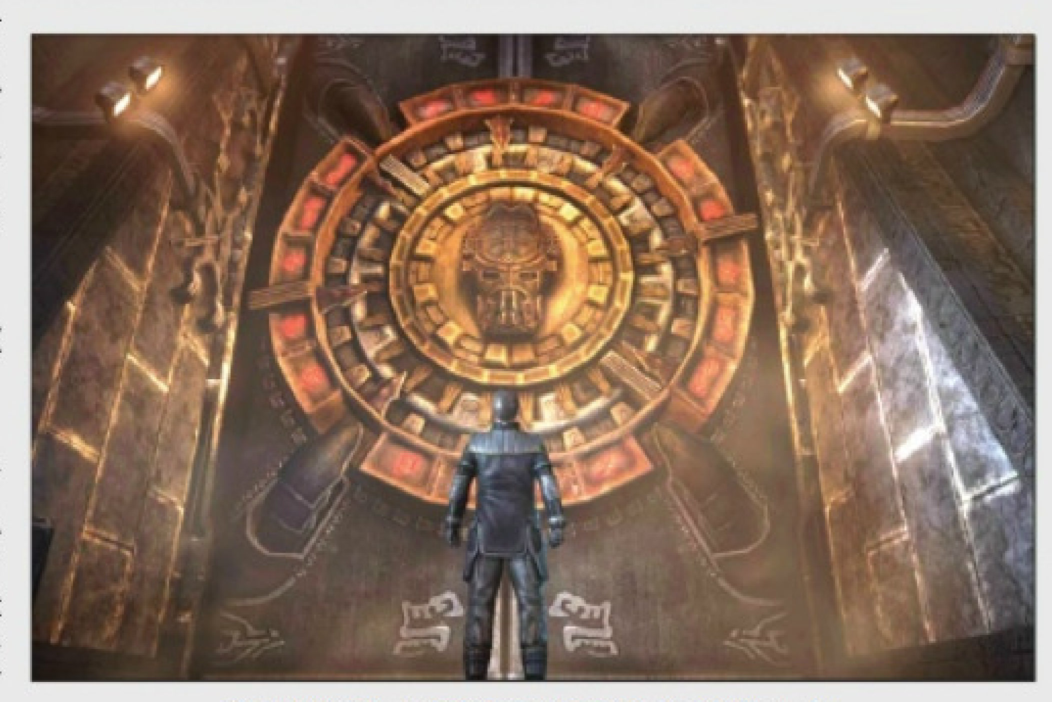
第一关 实验基地（Research Lab）

异形6号很快生长成年，这天进行简单的测试，按照提示将鼠标准星划到研究员的指尖，成功三次后被释放到地面。而后在房间里移动，跑到墙边沿墙壁和天花板攀爬，再掉落回地面（鼠标中键）。接下来再进行跳跃训练，随后一名人类囚犯被推了进来，跑过去杀掉他（鼠标左键），然后甩动尾巴（鼠标右键）将屋子里的三盏灯毁掉，这样6号躲在黑暗里就不会被人类发现。这时又有一名人类囚犯被推了进来，瞄准他（Shift）再轻重攻击齐发，将其解决掉。接下来测试引诱能力，将走廊的人类用嘶鸣（R）引进来，杀掉他完成测试。

异形皇后发来讯息让6号逃跑，跑到走廊望到上方的通风通道，按住Shift再按空格跳跃进去，不过还是被研究员发现并捉了回去。不知过了多少天，实验基地的电力遭到破坏，6号再次收到皇后的讯息，于是杀掉屋里的研究员，跃进通风通道展开逃亡之旅。

在通道里会找到罐子，见到打碎，它是异形路线的收集元素。按Q键可以冲刺行动，动作更是迅如疾风。往前走跳落到一间实验室里，操作控制台（E）释放被囚禁的同胞，和它们一起屠杀走廊上的守卫。走廊上有蓝色扫描光束的炮塔，这时不要直冲，而是利用攀墙技能避开它们。

跳进走廊末端的排风通道，再跳进一间控制室，操作控制台打开大门。爬到墙上钻过另一条排风通道来到控制室，解决掉两名守卫，用控制台解开异形皇后的束缚，然后跑到另一边用控制台开启大门，让异形皇后成功逃脱，本关结束。


韦兰德博士打开了地下金字塔的大门

第二关 殖民地（Colony）

飞船降临，一队人类海军陆战队来到此地进行调查，而此时的异形6号仍然穿行于排风通道系统中。前面被栅栏阻住，跳落到下面的走廊，前面有蓝色的电弧阻路。往回走找到并毁掉墙上的控制箱，切断前面的电源供应，电弧消失了，不过有两名守卫跑过来巡视，在墙边有个洞，钻进去埋伏，等他们拉开距离逐个暗杀。

穿过方才有电弧的地方，纵身跳回之前的排风通道继续爬行，发现下面的走廊里有一对男女守卫，趁他们分开，跳下去逐一解决。沿走廊前行，到末端是一道栅门，跳回排风通道越过去。前面是一座大厅，这里有三名守卫和研究员，先用重击把墙上的控制箱打坏，大厅的灯光会暗下来，再将孤立的守卫逐个偷袭杀掉。

往前是泵房方向，看到旋转的水泵后攀附到墙洞上，沿着竖井躲避旋转的叶片往上爬，钻到顶部的通道里。前行左转，这时任务目标变更，要前往车库。破坏电箱后跳落到下面的走廊，杀掉仓库里的两名敌人。

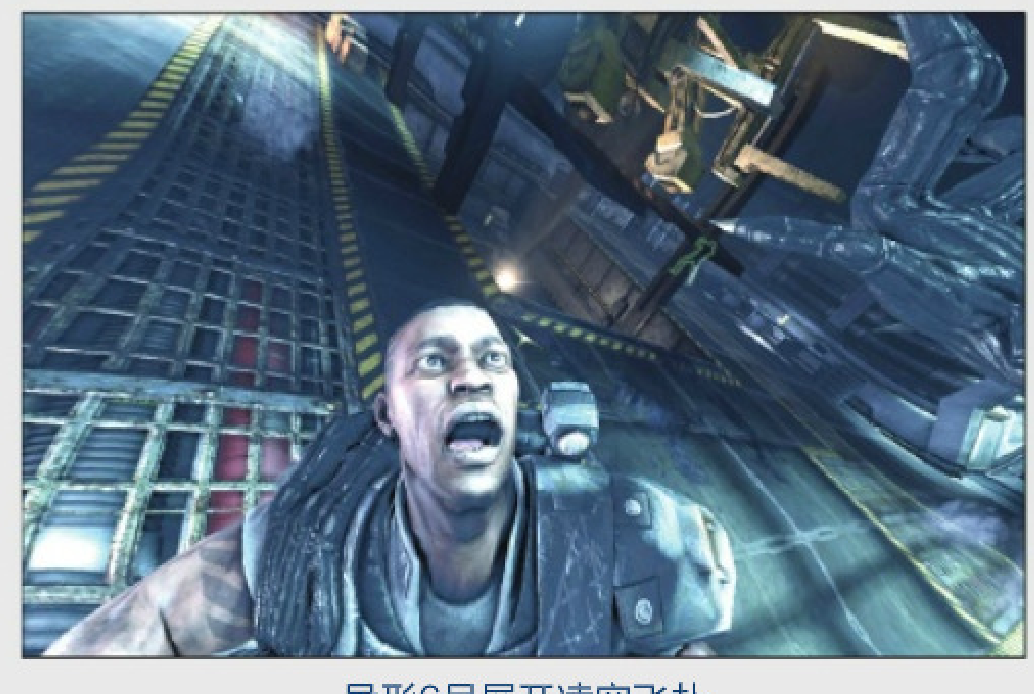
来到走廊，到左边堆着一些杂物，从上方的空隙爬到另一边。这里有两条路前往车库，一条是通过楼梯上去，不过这里的光线很强，容易被敌人发现。另一条路是通过电梯井爬到顶端，再由排风通道进入。

埋伏在车库的货架顶部或铁轨上，观察里面五名敌兵和一名研究员的行动路线，趁他们落单时逐个跳下去偷袭杀掉，或者用嘶鸣将他们引到暗处斩杀，在角落处有座蓝光炮塔，要小心避开。清完敌兵后，由大门离开，本关结束。

第三关 精炼厂（Refinery）

开始时6号位于工厂走廊的天花板上，先将面前的吊灯击灭，然后瞄准下面的维修工人飞扑而下，接续终结技杀掉。另一名工人在惊恐地敲门，从背后格杀。撬开左侧的铁门继续走，正前方被火焰阻住，右侧的门前头顶有道竖井，沿着它爬进车间。

车间里灯光很亮，共有五名士兵和两名维修工人，并且士兵都戴有头灯，因此正面进攻会死得很惨，这里的战斗难度较大。建议找个角落下去，将附近的灯全部


异形6号展开凌空飞扑

异形控制键位

任务： Tab
移动： W、S、A、D
使用/互动： E
跳跃： 空格
冲刺： Q
行走： Ctrl
轻攻击： 鼠标左键
重攻击： 鼠标右键
爬行平面转换： 鼠标中键
锁定目标： Shift
嘶鸣： R

异形技能介绍

轻攻击： 普通难度下4次可杀掉普通人类，攻速快，适合面对较多的敌人。

重攻击： 伤害高，但出手较慢，它是终结技的前置招式。

跳跃攻击： 空格键，速度极快的偷袭起手招式。

冲刺： 比跳跃的速度还要快，如迅雷疾风般的移动。它是背后偷袭终结技的起手式，也用来迅速逃离较危险的区域。

终结技： E键，在重攻击、跳跃、冲刺后接续此招，可以穿颅或穿胸秒杀敌人，但此招过程较慢，会引起附近敌人的攻击，因此最好在敌人落单时使用。在背后冲刺的时候施展终结技，会捂住敌人的嘴，使之无法呼救。

嘶鸣： 诱敌的技能，经常用于敌人群聚的时候，逐个引过来杀掉。

异形的优势在于强大的行动力，它可以在任何平面上攀爬，在黑暗中也不会被敌人发现，因此要时刻注意制造黑暗将风险降到最低。异形的弱势在于血量较低，血肉之躯经不住子弹的射击，往往几弹便可丧命，因此它不适合混战，最好单打独斗，当敌人扎堆的时候要逐个诱杀，若多名敌人闻风而动，就迅速逃到安全或黑暗的地方。战斗时尽量使用终结技，一击必杀还能回血。

打灭，然后用嘶鸣来吸引附近的士兵，爬到墙壁或屋顶伺机扑倒再接续终结技格杀，天桥上的两名等他们分离较远时再逐一跃到身后下手。

撬门离开车间到走廊，发现此时来到方才火焰的另一边。沿走廊进到维修车间，除掉工人进入控制室，另一名逃跑的工人已经倒毙在这里。在左侧有堆纸箱可以推开，前面是一条排风道的竖井，有强劲的风朝上方吹，如果被吹到上方的扇叶上就会被绞杀，进入通道后沿着井壁一直按住W键往下面加速跑（Q）。

落到底部的矿洞，这里共有四名敌兵，还有三名工人，战斗时注意蓝光扫描的炮塔，不要站到它的扫描范围内。沿途解决掉所有敌兵，跑出矿井结束关卡。


越过沼泽地，前往前面的通讯塔断掉电源

第四关 丛林（Jungle）

6号从树干爬下来，发现大门紧闭，跟着一只异形幼虫钻进门右侧的墙洞，钻过通道来到庭院内部。将周围的灯打灭，然后用嘶鸣引附近的士兵跑到暗处解决掉。

在庭院里有两座蓝光扫描的炮塔，这里要利用光束来回移动的空隙转移位置，躲到障碍物后面，最后到达庭院对面，将墙上的电箱毁掉。另一条路线是上两层楼梯，沿顺时针方向爬墙壁绕到对面。

从电箱下面的墙洞钻过去，来到山谷中，在湿地的对面是幢建筑，空中阳光明媚，水气氤氲。现在要去前方摧毁通讯塔上的电箱来解除电力屏障，在高塔附近的建筑周围有两名形影不离的陆战队士兵，等他们绕到建筑对面再爬上高塔。摧毁电箱后返回，攀上屋顶，观察附近出现的敌兵行动路线，等他们落单再逐个杀掉，这里一共有四名，其中两名是从附近的山洞增援过来的。还有两名在附近的峡谷中，可以穿石壁的洞穴过去，也可以由山谷找路穿进去。

将所有士兵清除后，峡谷末端的一道大门裂开一道缝隙，由它钻进一座庭院里。在院子里通过下水道潜进B04号房间，发现研究员逃走了。跟着他进到另一房间，结果他再次逃走，并将屋门紧闭，同时屋子里的四盏大灯照得雪亮。用重攻击将天花板上的大灯打碎，然后躲到屋子的架子后，这时会有敌兵进屋搜索，等他们落单再偷袭，然后跑到庭院里清除余下的。

清掉三名士兵后，分别跑到院落两个角落击碎电箱，这样庭院里的炮塔就失去效用了，然后爬到B02房间的二楼，撬门进到电梯间，开电梯门进到一楼房间，将天花板的灯打灭，杀掉屋里的士兵，然后穿过地下通道钻到B01的控制室。

在一层有两名士兵，这里可以避免战斗，从他们身后跑过去，躲在楼梯下，等二层的士兵走到一楼，再上楼梯到二层控制室，这里有名研究员会自爆，建议在他自爆前秒杀，否则会引起骚动，跑过来两名援兵。在控制台操作开关打开庭院大门，然后按原路返回B02，逃出大门结束关卡。


迅速格杀前面的研究员，否则他会自爆

第五关 废墟（Ruins）

来到一座古代遗迹的废墟，这里高低纵横地势复杂，想要进锁住的建筑需费些周章。在这里遇到的都是铁血战士，行动时尽量灭掉灯火，逐个从背后偷袭暗杀。在这片遗迹里共有三座蓄水池，每座蓄水池里有一块石板。首先杀到最中央的高处平台，清掉这里的守卫，然后从石洞爬一道圆形竖井进到石室，在水池里踩下石板，石室两侧的门打开了。前往两侧的蓄水池，分别将两块石板踩下去。踩下三块石板后，两侧四条水道的石栅移开了，其中洞口有光棒的那个便是目标建筑的入口。

进入通道跑到末端，仰头往上爬竖井，再横着爬进石室，杀掉两名工人，摧毁嗡嗡作响的发电机，这间屋外的一圈探照灯灭掉了。对面的一道门打开，有铁血战士跑出来调查。守在门口引诱敌人进来杀掉，由对面开启的门进到后面庭院。

看到庭院里有两名铁血战士，他们行踪飘忽，还会隐身，一路追踪过去找机会扑倒在地，这样就可以接续必杀技了，不过一次杀不死，需反复打。将他们解决后，铁血首领走了出来，开始面对面的交锋，掌握好节奏，善用格挡，将它打掉7成的血，他会逃跑偷袭，一路追击，扑倒后用终结技可大量损血，最后终于将他格毙当场。

6号回到异形巢穴，发现异形皇后被海军陆战队屠杀，巢穴也被烈火焚烧掉，战斗后的6号筋疲力尽地躺在地上，被人类士兵抓捕并准备运回研究……

最后，6号杀掉了飞船和基地里的所有的人类，并破茧成蝶成为异形族群的新领袖……

铁血战士篇（Predator）

ALIENS VS PREDATOR

铁血战士有着和异形一样的杀戮欲望，却有着不一样的本质。他们善于多视角观察和自我隐蔽，装备有现代武器和隐形装置，同时具备异形般的近战能力，能够杀敌于无形。主角是族群里的青年，要进入遗迹接受试炼，从而成为真正的铁血战士，完成前辈的遗愿，找回被人类偷走的古代神器。

第一关 猎人试炼（Tutorial）

跳落到测试地，有精英战士提示巡视狩猎场，一名真正的猎人总是在行动前做细致的侦察。这时用准星观察精英战士的脚，完成三次后展开猎杀，会有异形从上面跳落下来。先练习轻攻击，然后是重攻击和格挡，格挡成功后会有反击效果。接下来练习远距离攻击，即用Shift键锁定目标来攻击。在头盔界面的右下角是当前的生命值，可使用生命碎片来恢复生命（H）。



锁定高处平台再按空格可施展远程跳跃

跑到平台的桌子上拿到两个生命碎片，身上最多能带三个。从桌上拿到粒子枪（Plasma Caster），用鼠标中键快速射击，按住中键则可锁定目标并蓄力，松开释放攻击，蓄力射击会比快速射击消耗更多的能量。按1键装备上粒子枪，快速射击上方的三尊石像，然后按Shift键锁定目标，用蓄力射击将上方的一块雕板轰掉。

接下来是与异形的战斗，近战还是射杀随意，将敌人打倒在地，可接续终结技（E）猎杀。将所有异形清掉后，锁定上方目标纵身跳上去，完成试炼。

第二关 丛林（Jungle）

铁血族的飞船在太空中扫描星球，在丛林中发现铁血战士的尸体，于是派主角前去调查。来到丛林地带，站在崖边学习一下纵身跳跃，按住Shift键锁定前下方的树干再按空格起跳。按Z键瞭望远方，用鼠标滚轮缩放视角，按F键进入视镜模式观察人类的活动踪迹。

远处走过来两名人类士兵，隐身绕到身后，用终结技杀掉。沿着满目翠绿的峡谷前行，在一道大门前有蓝色光束扫描的炮塔，旁边还有两名士兵。这里要学习一下转移技能，先走近些，选择士兵按E，再选择要转移的目标地点，这样那名士兵就会被引诱到指定的位置，绕至身后暗杀掉。由左侧悬崖跳落到炮塔后面，到门左控制台按E补充粒子枪的能量，同时打开大门。

沿峡谷前行不远找到一具铁血战士的尸体，按E键调查一下，这时会有异形现身，将它们逐只杀掉。往前走听到一阵嘶鸣声，更多的异形现出身影，这时按屏幕提示用格挡和反击来打，连退边战，避免遭到围攻。清完这群异形，由铁门上方跳至人类基地的院落里。

隐身避开士兵，由屋顶绕到炮塔后面，找到电箱破坏掉，建筑的大门开启。将士兵引至别处，进入建筑，从桌上拿到生命碎片、头骨（和异形关卡的罐子一样，是铁血路线的收集元素）。上到二楼控制室，先将里面的士兵引开杀掉。那名保安队长需用终结技来杀，猎取他的头颅。将桌上的笔记本电脑和控制台上的开关破坏掉，用来解除掉外面炮塔和防御系统。

回到庭院，跑到大门前扫描身上头颅的瞳孔，骗过安全系统打开大门。进入山谷，注意在水中是无法隐身的，不过可以利用水中的土台跳跃过去，遇到士兵就尽量调开。跳到对面的平台，解决掉建筑附近士兵，然后扫描头颅开门，在屋里找到第二具铁血战士的尸体，走上前调查。接下来拿地雷，按数字2键装备地雷，再按鼠标中键可放置它，再按数字2键可以引爆它。



穿越沼泽地带

离开屋子后往对面的基地大门行进，绕开门口的炮塔，由右侧进入庭院。解决掉里面的几名士兵，再跑到开关前扫描头颅开门，出去后纵身跃到右上的山谷里，看到巨型异形的身影……

第三关 精炼厂（Refinery）

来到精炼厂外围，看到桥左岸共有四名士兵，切换至隐身模式由崖边飞身落下，将士兵逐个引到僻静处，背后偷袭杀掉。桥上有炮塔，不要直接过桥，否则会被炮塔打倒，由桥左侧斜坡下去，跃到桥下的管道上，再往上飞跃到对岸。

铁血战士控制键位

任务： Tab
移动： W、S、A、D
使用/互动： E
跳跃： 空格
冲刺： Q
行走： Ctrl
轻攻击： 鼠标左键
重攻击： 鼠标右键
第二武器： 鼠标中键
格挡： 鼠标左键+右键
锁定目标： Shift
瞭望： Z
缩放视角： 鼠标滑轮
隐身： R
转移目标： E
视镜模式： F
生命： H
选择武器： 1~4

铁血战士的武器和技能介绍

轻攻击和重攻击：与异形的能力相仿，前者攻速快，适合面对较多的敌人；后者伤害高，但出手较慢，它是终结技的前置招式。

粒子枪：分两种攻击方式，一种是不瞄准直接开火，伤害相当于异型轻攻击；另一种为瞄准蓄力攻击，可以秒杀普通敌人。这种武器会消耗能量，需找控制台充能。

地雷：可炸伤成片敌人。

回旋镖：投掷伤敌，伤害中等，没有使用次数限制，但收回时间较长。

矛枪：投掷伤敌，伤害很大，没有使用次数限制，收回时间较回旋镖稍短。

隐身：是铁血战士特有的模式，可以悄无声息地接近敌人，不过近距离被敌人看到的话还是会暴露的。

跳跃：虽然不能像异形那样在任何表面爬行，但铁血战士拥有强大的弹跳能力，能够在任何地形兔起鹘落，移动迅捷。

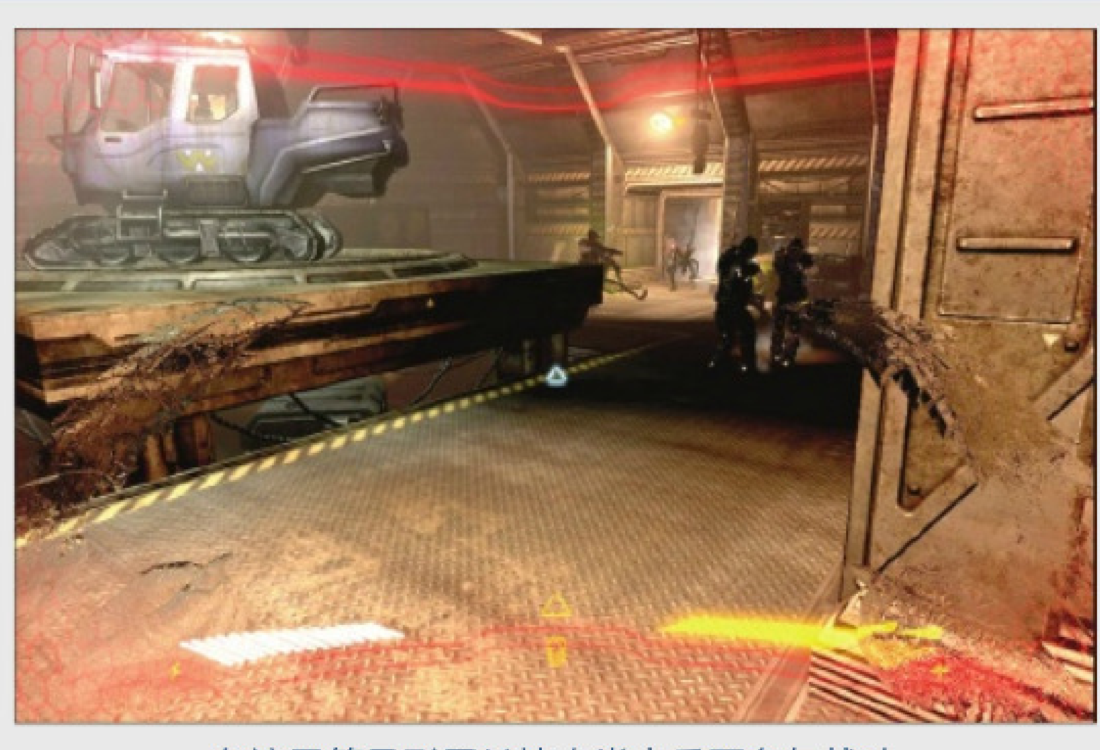
视镜模式：可以扫描观察到人类和异形的行踪，有利于预防偷袭或主动出击目标。

铁血战士的战斗能力宜近宜远，近程肉搏能力不输于异形，同时拥有粒子枪、回旋镖和长矛等远程攻击武器，打起来比较顺手。隐身能力是暗杀的强大技能，跳跃能力可以快速摆脱异形和人类的围攻纠缠，也很实用。

由炮塔背后上斜坡，看到建筑附近有两名巡逻兵，将他们引下来清掉。上楼梯右转找到平台上的发电机，解决两名士兵后将发电机关掉。朝空中望去，有一道缆车轨道，利用悬崖纵身跳到建筑的顶部，毁掉笔记本电脑后看到对面的缆车滑了过来，跳上缆车滑到对岸的厂房前。

下面要前往机房，在建筑前有三名士兵，逐个引过来杀掉。进入房间跳进圆形管道，沿着电梯间一层层跳上去。来到汽修车间的门口，里面有四名交谈的人类士兵，这时不要冲进去，不久会有一群异形和他们交战，等他们打完再进去杀剩余的异形。

沿走廊跑到发电机房，看到有大批异形屠杀人类士兵。沿着迷宫似的通道行进，最后来到一条隧道，由此进到异形的母巢，这里已经被人类烧成废墟，异形皇后丧身火海。


在这里等异形屠杀掉人类士兵再参与战斗

进入对面的洞穴，走过去调查一具精英铁血战士的尸体，拿到回旋镖，按数字3键装备它，用鼠标中键投掷，在它飞行时可用鼠标中键连续设定攻击点，能够对多个敌人造成伤害。由孔洞跳落到下层，发现这里的异形很多，是杀不完的，跑到墙边找到烈火燃烧的洞穴，用回旋镖打坏上方的水管，此时全力应付接近的异形，用回旋镖可以砍断它们的腿脚，减缓其行进速度，等火焰被扑灭后钻进洞穴……

评说

来自西方的“关公战秦琼”

■ 陕西 Oracle

因为要玩这款游戏，我事先做了一些工作，将《异形大战铁血战士》（以下简称AVP）的两部电影找来看了一遍。至于感受，那真是催人泪下——后悔的泪。第一部AVP虽然明显是一部为弥补档期空白的商业片，将两名八竿子打不着的主角硬凑到一起也多少显得有些无厘头，但影片尚且能将故事的来龙去脉交待清楚，前有悬念，后有伏笔，也算难能可贵。尽管影片中所谓的“金字塔探险”经不起推敲，好歹能把故事说圆，反正大家也就图个热闹，也无法再奢求什么。不管怎样，本片获得了商业上的成功，以6000万美元的投资换回了1.8亿美元的回报。

抱着还算愉快的心情，我又看了AVP2，顿时被雷得外焦里嫩。如同当年《生化危机》电影版，AVP的导演保罗·安德森有着吃完肉让别人擦嘴的习惯。AVP成功之后，续作导演换为了前集的视觉特效总监施特劳斯兄弟。放着好莱坞那么多导演不用，偏偏让特效制作人来担任导演，于是一部人神共愤的烂片就此诞生。整部电影全无看点，剧情混乱，不知所云，画面漆黑，特效简陋。极具讽刺意味的是，施特劳斯兄弟此前曾为《斯巴达三百勇士》《X战警3》等著名影片担任特效制作，实力有目共睹。然而本片的特效不仅完全无法与2004年的AVP相提并论，搁在10年前也难以合格。不知是巧合还是制片方有意而为之，AVP2的副标题是“安魂曲”，这个和影片主题完全不搭边的副标题在某种意义透露了AVP2最大的特点——这就是一部让人昏昏欲睡的电影。

怀着沉重的心情，我玩了AVP这款游戏。因为在之前的观影过程中深受打击，我在潜意识里将对本作的期待降到很低，却反而在游戏里发现了一些惊喜。比如AVP作为第三款DX11游戏，在画面表现上可圈可点，电影里潮湿阴森的气氛得到了很好的还原（与强悍的画面相对应的，是简陋的HUD，多数由简单的白色线条构成）。不幸的是，制作人员醉心于画面表现，结果忽略了更加重要的兼容问题。玩家在游戏过程中不断遇到卡、顿、显存占用量暴增的问题。因为问题波及范围太大，不得已，世嘉开始着手调查，并提供了一些聊胜于无的解决方式。通过更新驱动，微调设置，终于可以保证我们顺利进行游戏。



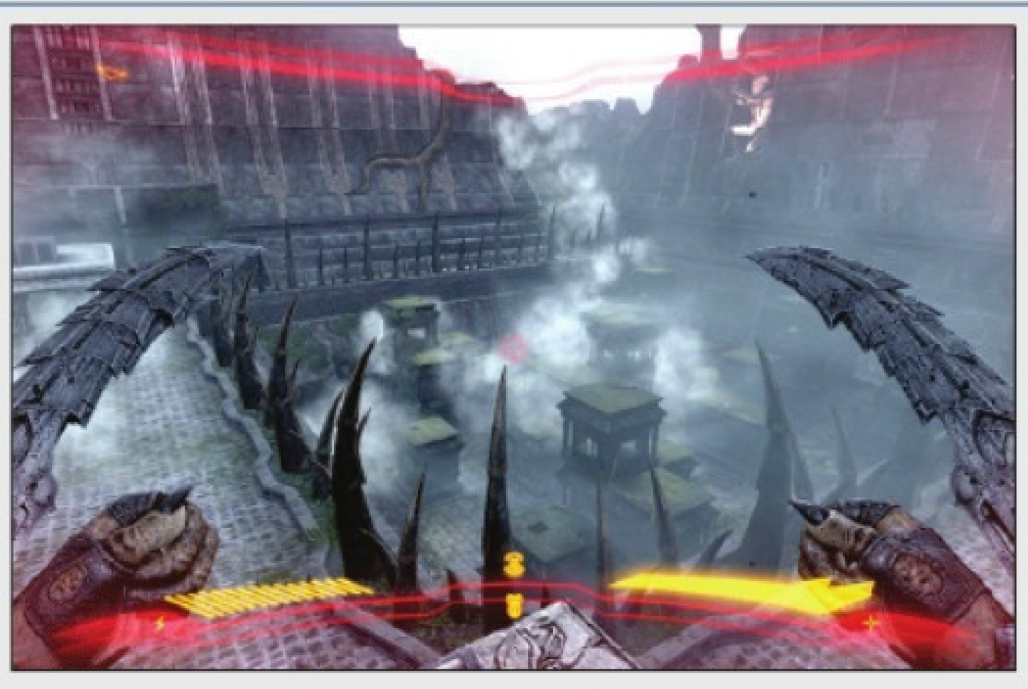
游戏AVP很明智地与电影AVP2撇清关系，采用了原创剧情。但在原作剧情都无法自圆其说的前提下，游戏剧情显得不是那么重要，关键是玩家可以扮演三个不同的种族来进行游戏。人类的戏份首当其冲，是典型的人类打外星怪兽的模式。作为人类，我们既没有护甲，也不能隐身，但我们可以打枪。为了弥补怪物不掉子弹的尴尬，我们甚至有一把子弹无限、可以三连发的手枪。AVP2曾因为太过昏暗的场景而饱受诟病，但没想到在游戏中将这一特点发扬光大——场景黑到一塌糊涂，照明弹作用有限，手电筒经常没电。只能听到左下角的脉冲探测器不断因为怪物靠近而发出警告声，所谓的紧张气氛，就是这么建立起来的。

至于铁血战士部分，因为游戏的技术限制，在电影中机动力极强的铁血战士要处处受制于游戏场景。第一人称近战格斗并不是那么好操控，原本刀枪不入的盔甲也完全无法阻挡人类的火力。总之，试图体验强大铁血战士的玩家多半会要失望的。

相比较而言，异形部分是三个模式里做得最好的。它为我们带来了“高速潜入”这种另类的游戏体验。异形单体杀伤很强，但直面多名人类便只能束手就擒，所以只能用潜入的方式逐个击破。不同于其他潜入较慢的节奏，游戏里异形的移动速度本来就很高，还拥有加速技能，所处环境又多为狭小管道，很多时候我们都会看到周围景物迅速向后倒退，直到异形将一名人类扑倒，上演电影里多次出现的各种虐杀方式，可谓是这个模式的最大卖点。

至此，三个模式结束了，所谓新鲜有尽而枯燥无穷，至于你能在这款游戏里耗多久，这要取决于新鲜感何时结束了。

第四关 废墟（Ruins）


来到古代竞技场和异形展开决斗

穿出走廊来到洞穴深处神殿外的甬道，两侧是高大庄严的持矛武士雕像。前方有道深不可测的沟壑，直接跳到对岸，此时要激活三块石板机关。正中央有一个，两侧的悬崖边各有一个，激活两侧任一块石板后会有异形出现，全部激活打开神殿的大门。

进入一座圆形的大厅，在环形墙壁上有机械伸缩的石台，先跳上最低的石台，然后沿顺时针方向依次往上跳，跳至上方的十字天桥，在中央的圆台上激活石板机关，对面墙壁现出窗口，由此跳至王座大厅，从石台上拿到上古铁血领袖的头盔，还看到一段过去的影像信息。原来这副头盔是几百年前的古物，用它可增加一种新的扫描模式，可以看到潜伏在黑暗里的异形。

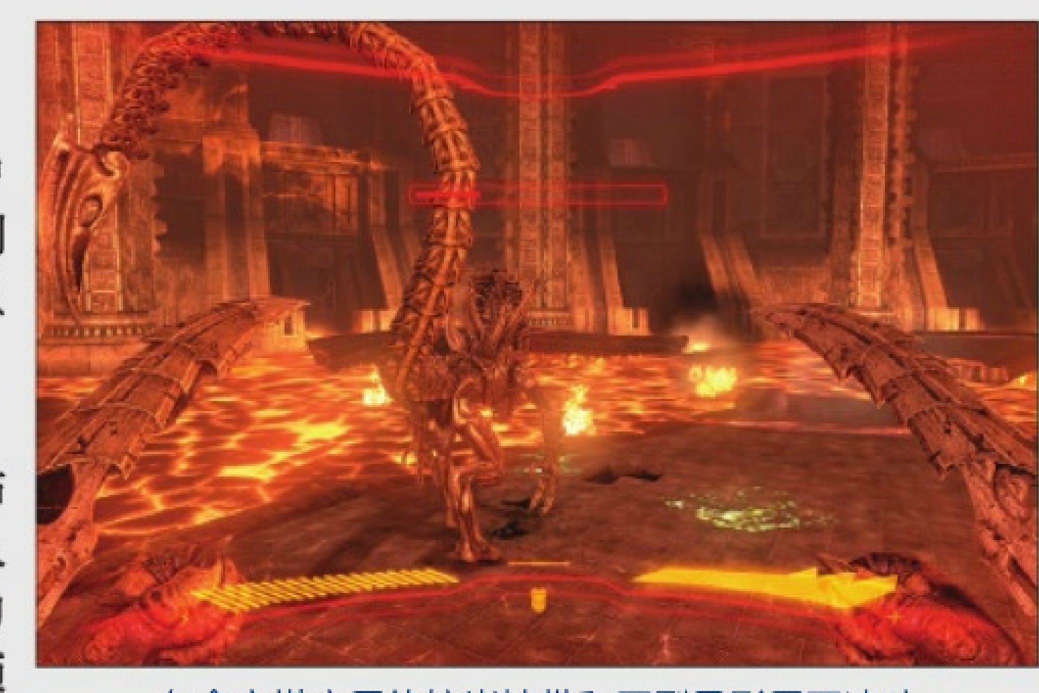
穿出王座大厅来到神殿外甬道的上方峡谷，这里要利用峭壁上的石崖沿顺时针方向跳到空中的天桥上，桥头处的光线极暗，切换到扫描模式消灭几只异形。跑到天桥末端找到一具人类尸体，旁边的笔记本电脑有录音资料，得知有一件重要的护腕神器被人类抢去做研究了。

往天桥左侧的石崖跳过去，最后跃进高处的洞穴，左侧有条通道可开启一道石门，跳落溶岩洞一路跑到底部，来到遗迹外围杀掉异形和士兵，利用石崖跳到顶部平台，启动石板机关打开石门，进到第一层庭院。

这里已经被破坏成一片废墟，不必恋战，连串跳跃到达对面的平台，用石板机关打开石门，穿行到后面的第二层遗迹庭院，这里就是异形路线最后关卡的场景。先用回旋镖远程清掉士兵，然后在庭院里找到并激活三个石板机关，打开出口的大门，来到第三座庭院的古代竞技场。

由通道进入竞技场，看到一只庞大的异形，这时迅速跃到最高的平台用回旋镖打它，那只巨型异形不会攀爬跳跃，只有挨打的份儿。另外还有两只普通异形不断攻击，杀死它们还会刷新，因此不必和它们恋战，如果它们爬上来就打下去。若站到角落的平台，它们一般都会扑空。杀死巨型异形，纵身跃到高处的壁室，从案台上拿到铁血族的古代神兵——矛枪。

第五关 实验基地（Research Lab）


在金字塔底层的熔岩地带和巨型异形展开决斗

来到人类实验基地附近，按数字5键装备新拿到的矛枪，用鼠标中键投掷，用它可以远程秒杀人类。先清掉基地外围的四名士兵，由左侧的一堆箱子攀跳上平台，再继续往上跳，杀掉两名士兵，这里有个可以充能量的开关。上楼梯调查控制室大门，再返回下面摧毁电源控制箱，这时安全队长从屋里走了出来，跳到他身后猎取头颅。

进到控制室扫描头颅的瞳孔，打开单轨火车站的大门。进入车站后保持隐身，扔矛枪清掉所有士兵，然后跳到左侧站台，扫描瞳孔进入电梯。显示器上出现韦兰德博士的图像，他打算捕获主角来研究铁血的特殊能力以及金字塔里的秘密。当他演讲完后电梯里放出毒气，迅速砸坏墙角的控制箱打开大门逃出去。

清掉两名士兵后往右进到控制室，在这里换回旋镖，清掉里面的敌兵，然后破坏控制台的开关。这时走廊上出现更多敌兵，清完进到打开的大门，在里面乘升降梯上去，跳到平台投矛枪杀掉两名士兵，沿走廊一路屠杀异形，建议换回矛枪来打。

跳到高处的天桥进实验室，从控制台上拿到护腕神器，然后回到外面走廊，不用理会互相厮杀的士兵和异形，往前跳到一间屋子里，从窗户跳出去，进到大厅小心应付成群的士兵，全部投矛枪除掉，然后到平台上按开关，等升降机平台升上来，再上去按绿色按钮，前往金字塔。

第六关 金字塔（Pyramid）

离开升降梯，看到前面夹道的持矛武士雕像。守在门口，这里用矛枪投杀四只异形。过长桥进入金字塔内部，在大厅看到人类士兵和异形交战，不用招惹他们，保证自身安全即可，等他们打完再清剿残余。而后分别在中央和两侧平台激活石板机关，开启前方的石门。

拿满生命碎片后进门，在石像下找到铁血先祖的尸体，将护腕神器放到他的手臂上启动金字塔自毁程序。这时一只庞大的异形现身，双方在下层满是熔岩的大厅展开决斗。这只异形较之前的Boss强悍一些，利用熔岩上的石台和它打游击，近身就肉搏格挡，远了就投矛枪，在它刚落身到平台的时候是用矛枪的最好时机，命中率高且伤害大。

将异形消灭后，这座大厅也即将坍塌，主角奋力逃出金字塔返回飞船，此时他俨然已是铁血族群的首领了。飞船驶于太空中，星球上那座埋藏着铁血族上古秘密的金字塔彻底地崩毁……

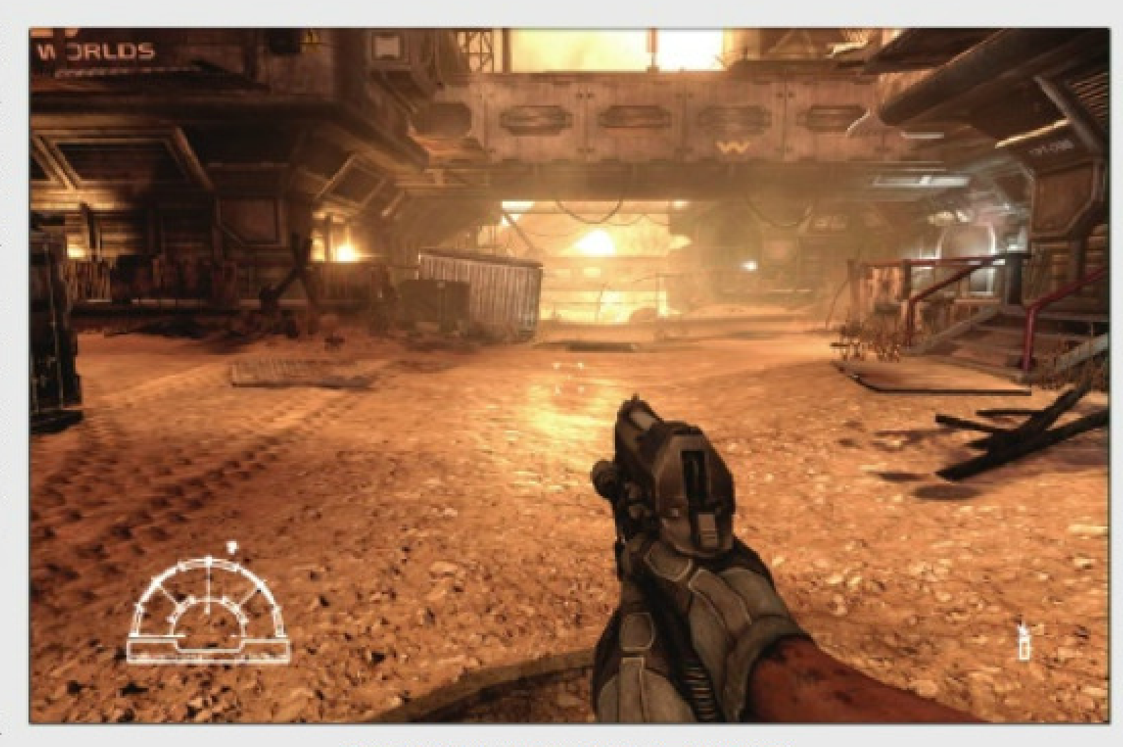
人类篇（Marine）

主角是海军陆战队的罗奇，在对铁血飞船的攻击中身负重伤，经过漫长的抢救终于生还。醒来时发现殖民地已被大群异形攻击，罗奇必须振作精神从外星生物的包围中逃脱出去。

第一关 殖民地（Colony）

罗奇醒来发现在汽修车间里，在队友特奎拉（Tequila）的提示下先左右观察了一下，站起来给自己扎一针回血药剂，然后走到旁边的尸体前拾取药剂，打开手电，再往地上扔根照明棒。按照左下角罗盘的箭头指引走过去，在迷宫般的库房发现有杂物阻路，射爆燃气罐将其清除。下楼梯穿过几间库房，撬开一道大门（E），看到屋里有具尸体，走到墙边接通电源（E），使附近的灯亮起来。继续前行上楼梯，来到一条宽阔的走廊，从左边的门来到户外的院落。

穿过院落进到右侧建筑，上楼梯到走廊，右转进入库房，绕到里端拉下电闸，过几秒再将电闸合上。往回走时发现有异形试图撞开地上的铁板，上前撬右边的门，发现外面有只异形，连忙退回，跑到左边的门调查，稍后这道门会被队友打开。沿走廊前行，遇到第一只异形，边退边射，尽量打腿，近身就肉搏（鼠标中键）或跑掉（Q）。



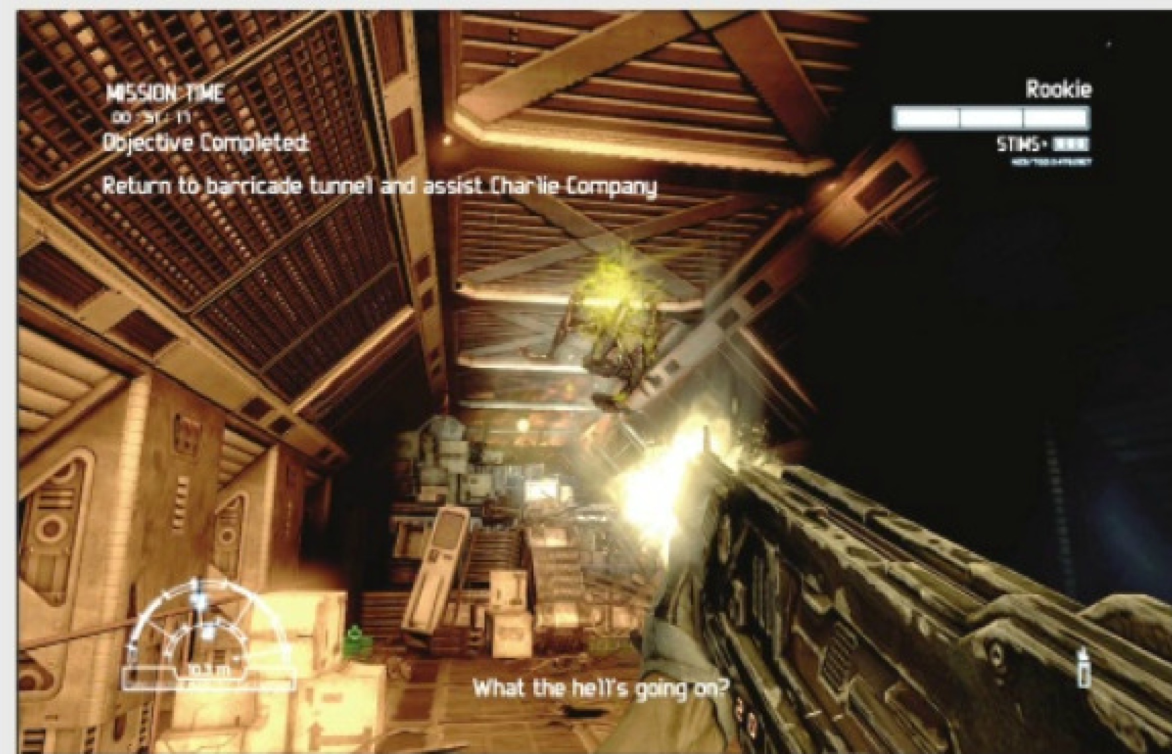
在殖民地里寻找队友的踪影

来到办公室，从桌上拾取PDA，按Tab可听取语音日志，这是人类路线的收集元素。下楼到户外院落，然后进入一条地下通道，发现前面的门关上了，外面传来急促的枪响和惨叫声，这时异形出现，退后射杀。解决异形后，外面的枪声稀落渐止，大门也随之打开，来到外面院落发现队友们都死掉了。

进入下幢建筑，发现有道门紧紧锁住，跑到后面找到紧急发电机，将它安装到门边的卡槽里，大门开启，在里面和队友特奎拉会合，从地上拾取脉冲步枪。这时收到队友蔻娜（Connor）的通讯，说她和队友已经控制了俱乐部，特奎拉说要把罗奇介绍给她，他虽然笨点，杀异形还是有点用处的。

离开建筑往俱乐部进发，途中听到蔻娜的叫声，随后枪声大作。乘电梯进到俱乐部，空中悬吊着很多具鲜血淋漓的尸体，舞台上有女子在跳钢管舞，不用理会她，否则她会变成异形来攻击。乘电梯到上层，调查地上的尸体，这时狂欢开始，附近出现五只异形，快速绕着环形通道跑，顺道拾取地上的榴弹，当异形密聚在一起时用榴弹来轰（使用脉冲步枪时按鼠标右键）。

清光所有异形，电梯门开启，乘电梯到地下一层，撬开门和队友会合。这里有炮塔和更多的队友，得知他们和吉布森（Gibson）失去了联系。上到二楼看到有异形攻击，不过被队友和炮塔阻住了，这时跑到楼下用电脑启动关闭的炮塔，解决掉冲进来的异形，再跑回楼上和蔻娜会合，两人一道清除钻出来的异形，期间蔻娜被异形偷袭身亡，从尸体上拾取弹药。



协助战友阻击异形的进攻

接下来前往二楼走廊的路障处，发现三名队友被异形残杀，持续攻击沿着天花板爬行过来的异形，不久炮塔由于过热而毁掉了。这时回身往电梯处跑（Q），电梯还没有上来，坚持一段时间，冲进电梯往下降去。出电梯跳进下水道，耐心清掉出现的异形，不久特奎拉会提示快跑，这时身后有大量的异形追逐，跑到末端罗奇被异形扑倒，拖进黑暗的地洞中……

人类控制键位

目标：Tab
移动：W、S、A、D
使用/互动：E
跳跃：空格
冲刺：Q
行走：Ctrl
主武器开火：鼠标左键
次武器开火：鼠标右键
肉搏格斗：鼠标中键
照明棒：F
手电：T
回血药剂：H
填弹：R
选择武器：1～3

人类武器和技能介绍

手枪：手枪的伤害力较小，对付高速移动的异形有点力不从心。

脉冲步枪：射速极快，堪与机枪相比，外挂榴弹发射器，威力十足，可以同时应付多只异形。

霰弹枪：威力强大的近战武器，在近距离的情况下，铁血和异形都可以一枪轰杀，不过在对付异形时得保持一定的距离，否则会被喷吐的酸液伤到，轰完立刻后退远离尸体。

火焰喷射器：对付异形威力强大，不过射程近，弹药消耗极快。

狙击枪：是能力超强的神器，任何距离都能发挥强大的实力，瞄准模式下有透视效果，对异形可一枪爆头。

机枪：占两个武器槽，威力巨大，并且具有自动瞄准功能，可以阻击成群的异形，缺点是射程较近。

在游戏的三个种族中，人类的体质和力量是最弱的，面对能力强悍的铁血和移动迅速的异形处于劣势，没有什么肉搏厮拼的本钱。还好人类有雷达扫描装置，在敌人出现时会标出位置，能快捷地进行防御准备，敌人近身时最好冲刺跑开，利用手上武器的火力来打游击。在游戏进程中最好时刻开着手电，同时多观察雷达地图，随时保持清醒和敏捷，减少被敌人偷袭的机会。

第二关 精炼厂（Refinery）

解决掉身前的异形，打开手电沿矿井奔逃，途中射杀几只异形。跑到洞口收到特奎拉的通讯，要罗奇前去重启主机，这样她便可以访问核心网络，和这里的生还者取得联系。

离开矿井来到精炼厂外围建筑，上楼梯右转下到另一边，进屋子在走廊拾取一支霰弹枪。往右拿起紧急发电机，将它放置到屋里的卡槽来启动电梯，回到走廊进电梯。出电梯一直往上走，途中会遇到那种会覆脸的小异形。来到屋顶启动终端，旋转碟形天线接通网络系统。

返回电梯降到底层，出建筑走到桥上，对岸冲过来一群异形，注意桥面上有两处放有燃气罐，引爆它们能造成大范围伤害。将敌人解决后过桥进矿井，找到电梯控制终端破解它，在这期间要与一群异形打游击。等破解完再过去启动一下，旁边的电梯打开，乘电梯进到精炼厂大楼内部。

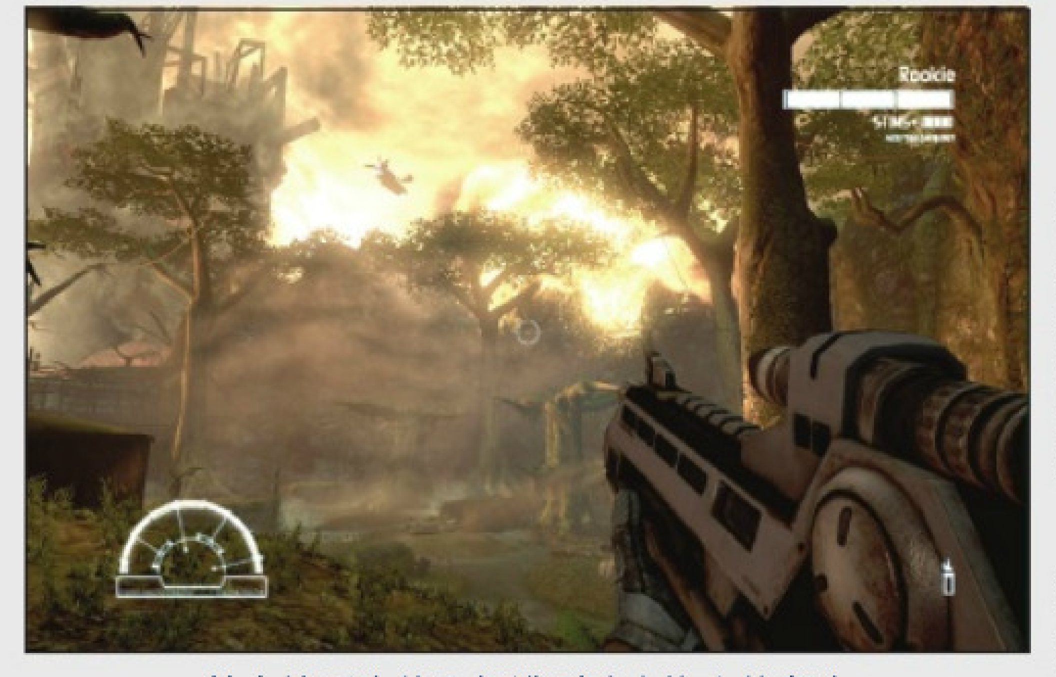


射爆两侧的油桶来烧杀中央的异形皇后

离开电梯拾到一支脉冲步枪，进入控制室重启电脑，这时特奎拉通过网络下载到重要数据文件，分析在精炼厂的底部有什么特别的存在，叫罗奇过去看看。按原路退回到走廊，这时收到特奎拉的消息，她找到了生还者范赞德（Van Zandt）的下落。

往前穿过走廊沿楼梯下去，在缓步台拾到火焰喷射器。来到底层大厅，发现这里已成为异形的母巢，范赞德被缚在树上，看样子他痛苦的样子已没有生还的希望，只好开枪让他安息。这时成群的异形出现，用身上的火焰喷射器送它们去地狱吧。

由一侧的楼梯下去进电梯，降到一座大厅里，将池子里的那些孵化巢都打碎，里面有2只回血药剂。继续走找到异形皇后，首先将满地的孵化巢打爆，解决掉孵出来的小异形，然后跑到中央平台前扳动开关，台子上喷出一柱火焰，但火力不足以烧死皇后。这时用步枪射击两侧的油桶，等火势蔓延开来，这时异形皇后的血量会持续减低，换上火焰喷射器烧杀围涌而来的异形，再跑到中间去扳开关，给皇后加上一把火，坚持到皇后死亡。



特奎拉乘坐的飞船遭到敌人炮火的轰击

第三关 丛林（Jungle）

刚进大门就被倒吊的血尸吓了一跳，这时收到特奎拉的通讯，要罗奇前往沼泽地的通讯塔，将它的电源接通。在庭院里收集一下道具，由楼梯跑到顶层，看到一名战友朝院外射击，不久被一只异形杀死了。从地上拾取狙击枪和弹药，用旁边的电脑打开院落大门，往回走遇到两只异形，看雷达地图确定位置，用狙击枪狙杀它们，然后由大门进入沼泽湿地。

解决掉沼泽中的异形后进入对面的峡谷，这里有道紧闭的大门。由对面的斜坡进山洞，一路清除掉那些孵化巢，最后绕到通讯塔前，操作控制台进行破解，此间要解决掉出现的异形，等破解完成再过去操作一次控制台。

这时特奎拉等人驾乘一艘飞船从空中掠过，不妙的是很快被敌人的炮火击中坠落。现在跑下去到屋子里拉下电闸，然后穿越沼泽地带，期间会遇到六七只异形，保持距离逐只狙杀。

重回方才那道峡谷，在石壁上攀援着几只喷吐酸液的异形，清掉后进入开启的大门。在院落里收到凯蒂亚（Katya）的通讯，她是殖民地的行政长官，要罗奇帮一个忙，前去恢复控制室里服务器的运行。

首先前往B03房间拾取霰弹枪，在旁边找到紧急发电机，将它置入控制室的卡槽里恢复电力供应，然后跑到楼上操作控制台，恢复网络连接。这时窗户上攀附着一只异形，被粒子枪一弹毙杀，看来外面有铁血战士。凯蒂亚成功地进入网络下载技术资料，为罗奇打开了出口的大门。

离开控制室望到屋顶的铁血战士，不必纠缠，迅速往大门处逃离。来到一片丛林地带，凯蒂亚发来讯息，说数据表明韦兰德博士正在执行一个秘密研究。沿着丛林谷道前行，途中解决掉五六只异形，跑到一道大门前，这里有名反戈相击的人类士兵，看来他是被什么力量给控制了，且称之为傀儡士兵吧。将他解决后，操作右边的控制台打开大门，进入基地走廊，这里密布更多的傀儡士兵，即使被爆掉头颅仍能继续作战，普通难度需4弹才能击毙，果真是强悍非常。消灭所有敌人，跃进左侧的洞穴结束关卡。

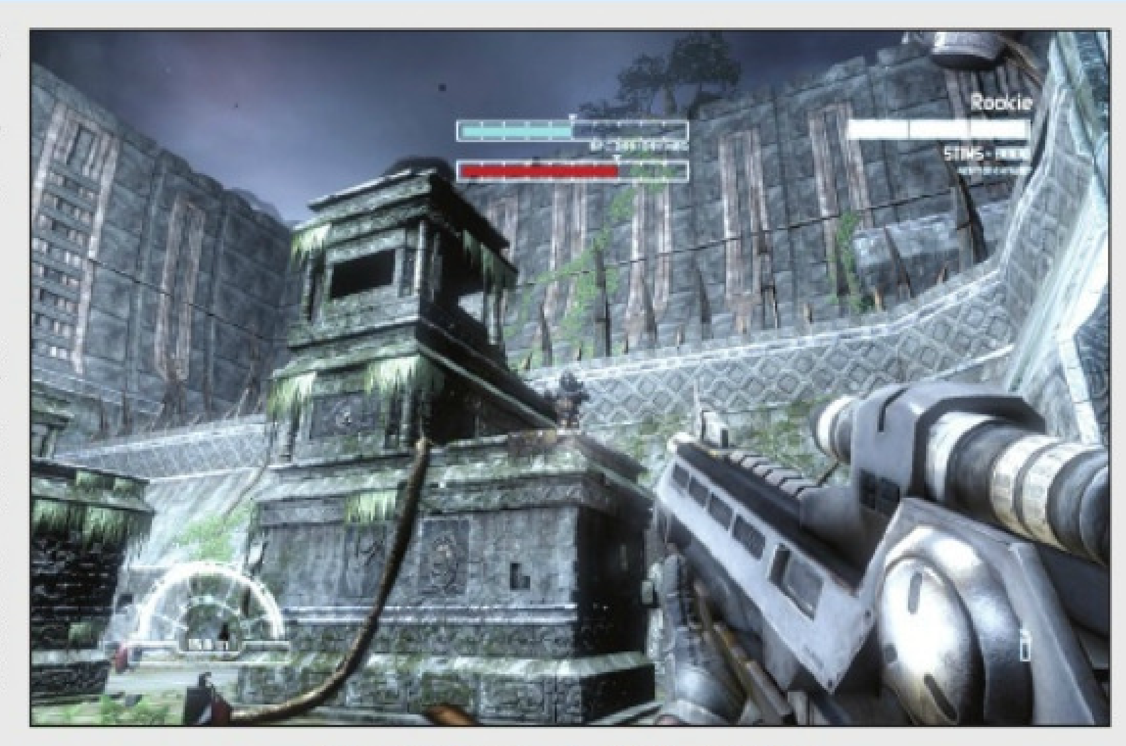
第四关 废墟（Ruins）

按照凯蒂亚的提示，前去寻找那艘坠落的飞船。罗奇沿着山洞前行，在一具尸体旁拾到狙击枪，沿着空中纵横交错的石径爬上去，再跑下去找到洞口，途中会遇到几只异形，用狙击枪搜索狙杀。

来到废墟外围，凯蒂亚说韦兰德的科学分队可能就在废墟里边。上阶梯到大门处，破解右侧的机关，此时进行防守，消灭扑过来的三只异形，破解完成后开启大门。进入建筑清掉几名傀儡士兵，找楼梯上二楼，翻墙跃到第一层院落，在这里遇到两名队友。从地上拾取重机枪，威力强大且自动瞄准锁定，用它应付蜂拥而至的异形。

前往飞船坠落的平台与生还者会合，用机枪清除掉涌来的异形，然后和生还者对话，得知特奎拉被敌人阻隔失去了联系。进入通道把武器换回霰弹枪和狙击枪，来到第二层院落看到猎头的铁血战士。屠掉沿途出现的异形，沿着庭院高低纵横的通道穿行过去，最终到达庭院对面，破解开关进入大门。

来到第三层院落，这里是铁血族群的古代竞技场，空中传来阴恻的笑声。在前边有间小屋，罗奇试图打开屋门的时候，被一名铁血战士扔进了竞技场中。接下来是和铁血战士的决斗，他站在高处用粒子枪攻击，他有红蓝两道血槽。先用狙击枪偷袭他，将蓝色血槽打剩1/3，这时他会跳落平台。将他的蓝色血槽打空后他会隐身，用雷达判断他的方位，跟踪到他站的平台，然后继续狙击。等他落到地面后近身搏斗，换上霰弹枪或脉冲步枪射杀。


狙杀顶部平台上的精英铁血战士

此时一侧有通道开放，沿着通道走楼梯回到上面的那间屋子，操作控制台打开旁边的门。穿过甬道进入异形出没的巢穴，在末端找到被缚墙上的特奎拉，将她解救下来，护送她离开这里。穿过竞技场，等她扫描瞳孔开启一道大门，两人一起进入实验基地区域。

第五关 实验基地（Research Lab）

和特奎拉一道来到实验基地外围，跟随她进入楼里，这时收到韦兰德的通讯，他说这里是他的实验基地，警告两人不要再调查下去。一路上特奎拉经常歇息，伴随着痛苦的呻吟，看起来伤得不轻。她扫描瞳孔开启了大门，跟随她一直来到车站。

这里有大量的傀儡士兵，杀到对面站台，清完傀儡后会出现几只异形，杀完进电梯。走出电梯小心诈尸，这时博士再次发来讯息，说他的科学研究是为了消灭异形生物，诸位不速之客可能会影响研究并释放那些危险的怪物。

沿走廊继续走，透过窗户看到右边实验室里躁动的异形。来到手术室，将特奎拉扶到手术台准备手术。凯蒂亚说这里用的是紧急电源，然后连线给金字塔研究站的韦兰德博士，希望他能帮助做治疗手术，不想韦兰德认为凯蒂亚干扰了他的研究，拒绝操作，并将手术台的电源给断掉了。罗奇只好将特奎拉扶进了高压氧舱休息，希望将事情调查清楚后，再将她转移到别处的医疗站。

到隔壁控制室和凯蒂亚谈话，原来她是科学分队研制出来的一个机器人，不过现在她已叛离出来，她希望罗奇前去拿到博士手中的一只PDA，里面保存着研究基地的应急事件处理程序。

确定换上霰弹枪，沿着走廊和房间清除出现的异形和傀儡战士，打不过就先让双方残杀，然后再出去清理，或者按Q键冲刺狂奔。经过漫长的厮杀来到一座大厅，中央升降梯的电源已经切断。绕到上方的控制室穿出去，最后乘电梯上去。

在上层的控制室调查地上的一堆文件，然后操作控制台恢复下面升降梯的电力供应。来到户外换上脉冲步枪，往前乘升降梯下去，穿过阳台通道和几间屋子，返回到之前的大厅，在这里遇到巨型异形，用步枪的榴弹来轰杀，然后站上大厅中央的升降梯，进入地下金字塔。


清除车站附近的傀儡士兵


在金字塔外面清除冲锋而来的异形

第六关 金字塔（Pyramid）

来到金字塔大门外，听到博士像个怨妇似的喃喃自语，责怪罗奇破坏了他的研究。在桥头立刻投入防守战，大群异形从桥上涌过来，展开激烈的厮杀，这里的防守策略是：首先跑到电脑处启动自动炮塔，它会给予一定的火力支持；再将桥面的燃烧瓶击爆，喷射的火焰会给敌人造成一些烧伤；拾取地上的机枪进行阻击战，火力迅猛还自动锁定，效率极高。

清完一批换回霰弹枪和脉冲步枪，带满榴弹，这时桥面出现几只巨型异形，轰杀它们后收到博士的通讯，表示想跟罗奇谈谈。进入金字塔内部大厅见到博士，他缴了罗奇的枪械，随后道出他们科学分队在此所作的研究成果，为军方研制新型的杀伤武器，并改造出强大的傀儡士兵，随后他扔给罗奇一把手枪扬长而去。

此时大厅里有两名傀儡士兵，手枪还是收起来吧，跑到一边拾取机枪解决掉两名敌人，随后会陆续有3道门打开，每道门里跑出来两名士兵。保持移动，大厅四周散落着很多的回血药剂和弹药，将敌人清除后再换霰弹枪和脉冲步枪。

进到后面的大殿，这里就是埋葬铁血祖先的地方，韦兰德博士二话不说就持枪杀了过来。用霰弹轰倒他，然后跑到棺前拿PDA，没想到韦兰德爬过来将罗奇打倒在地，两人同时爬起来掏出手枪对峙，还好罗奇眼明手快将他爆了头。韦兰德博士无力地坠落到熔浆里，灰飞烟灭…… P

S.T.A.L.K.E.R. CALL OF PRIPYAT

潜行者——普里皮亚季的召唤

■游侠 神之影



制作	GSC Game World
发行	BitComposer Games
类型	第一人称射击
语种	英文
游戏性 Gameplay	8.0
上手精通 Difficulty	7.8
画面 Graphics	8.2
音效 Sound	8.0
创新 Creativity	7.5
剧情 Story	8.5

为什么要玩这款游戏

本作是《潜行者——切尔诺贝利的阴影》的第二部资料片，也是“潜行者”三部曲的最后一部，其制作公司GSC Game World宣称这部资料片是迄今为止他们最为满意的一作。虽然仅是一部资料片，但它的内容却是全新的，而并非像上部资料片《潜行者——晴空》那样，将未完成的地图和已使用过的地图拿来加工，这次则展示了从未出现过的普里皮亚季东部地区。

没有了原作的单调乏味，没有了上部资料片的无数Bug，《潜行者——普里皮亚季的召唤》算得上是一部成功之作。最重要的是，此次资料片的任务系统比以往都要充实，除了主线剧情外，还提供了不少支线任务，以前那种千篇一律的“找物品”任务不再出现，代替它的是一个个精心设计的小任务，需要玩家不断探索才能完成。正因如此，国外游戏媒体均给了《潜行者——普里皮亚季的召唤》不错的评价，值得大家一试。

●主线剧情

操作设定

W/S/A/D：移动
Q/E：左/右倾身
空格：跳跃
X：跑步/行走
Ctrl：下蹲
Shift：低蹲
R：填弹
Y：更换弹药类型
1～5：武器
6：螺栓
Tab：任务目标
I：物品窗口
O：探测仪
P：任务清单
M：地图
L：开启头灯
G：丢弃武器
F：使用/对话
鼠标左键：射击
鼠标右键：瞄准
鼠标滚轮：选择武器

潜行者

1986年4月26日凌晨，切尔诺贝利核电站4号反应炉因过热发生爆炸，爆炸产生的辐射粉尘随风飘扬，导致30平方公里内的周边地区遭受放射性物质的污染，那里很快变成杳无人烟的变异地区。事故过后，当时的苏维埃政府仅对事故机组进行了加固封闭，而一些尚能正常运转的机组仍继续供电，如此环境致使变异地区成为秘密实验的最佳地点。二十年后，变异地区突然出现一瞬而过的强烈亮光，伴随而来的还有强烈地震，这个现象不仅导致镇守地区边缘的众多士兵离奇死亡，就连科学家们对此也无法解释，派去调查的考察队更是悲剧收场。但是，这个奇异现象却引来近300名不明人士的注意，他们称自己为“潜行者”，

都怀着同一目的出没在变异地区，寻找被称为“神器”的变异矿物，这些东西在黑市非常值钱。

几年来，前来寻宝的潜行者人数急剧上升，但他们始终只在变异地区外围活动，虽然曾尝试过深入变异地区，但均以失败而告终。不过，一位名叫史特列诺克的潜行者，却意外的成功闯入变异地区中心，并关闭了摧毁人类思维的焦脑发射器，这使得大批潜行者开始涌入变异地区中心，各个派系更是冲突不断。正因如此，乌克兰政府决定展开代号为“坦途”的军事行动，试图夺回变异地区的控制权。根据计划安排，乌克兰政府先派出直升机小队对变异地区进行空中侦查，为随后赶来的主力部队提供准确情报。可是，尽管这次侦查准备非常充分，但行动还是失败了，甚至没有一架直升机返回基地。为了调查此次行动失败的原因，乌克兰政府又派出一群特工潜入变异地区，德格特雅里夫少校（以下简称德格）就是其中的一员，他仅携带了两周的食物、一支突击步枪和一部通讯器，就往变异地区深处走去……



德格特雅里夫少校临危受命，负责调查行动失败的原因

调查坠机之谜

经过长途跋涉，德格来到普里皮亚季郊外的河湾地区，他站在山坡上眺望整个河湾，那里原本美丽的河湾如今却变成杂草丛生的沼泽，还有几艘废弃的大船搁浅在一旁。这时，不远处走来两名潜行者，德格赶紧收起武器，向他们打听直升机的情况，对方则把自己亲眼所见重新描述了一遍：“一架直升机坠毁在河湾南部高地，坠落时不停的左右摇摆，估计是驾驶员技术不佳导致的。至于怎么去那个地方，得去旧驳船那里问问诺阿。”谢别这两名潜行者后，德格立即跑下山坡，四处寻找那艘旧驳船，最终在沼泽南边找到了它。来到旧驳船门口，正准备推门而入，突然“嘣嘣”几声，里面飞出的几发子弹呼啸而过，把他吓出一身冷汗。等回过神来往里面一瞧，见一名衣着破烂的猎人正紧握着一支步枪，此人便是诺阿。德格立刻表明自己的来意，对方才渐渐消除了戒心。德格最后问道：“你知道直升机坠毁的事情吗？”诺阿答道：“知道，它落在高地上，那里到处是史诺克。”德格又问：“那怎样才能去高地呢？”诺阿很不耐烦地回答：“跟着我就行啦。”说完，带着德格来到南部高地的焚烧农庄，并对着他大喊：“喂，仔细看我怎么走，我只示范一次！”只见诺阿绕着农庄转了半圈，走到一个缺口处纵身跃下，一脸茫然的德格只好照做，也从缺口处跳了下去。



调查这架直升机只能找诺阿帮忙

高空跳落后还好没有受伤，发现前方有个洞口，里面一片漆黑。开启头顶灯后紧握步枪谨慎往前走，没走几步，周围响起狰狞的叫声，几只史诺克从暗处跳了出来，一通扫射干掉它们后，走出漆黑的洞穴，远远望见一架直升机停靠在前方，赶紧跑过去调查，可惜并未发现可疑情况。随后，德格离开高地，对另两个坠机点展开调查，虽然仍未找出坠机原因，但在钢铁森林变异区却有意外收获。他在直升机内翻出一张通往木星地区的地图，拿着它返回斯卡多夫斯克营地找向导商量：“嘿，伙计，我有通往木星地区的地图，你想要吗？”“让我看看……太好了，地图标明了斯卡多夫斯克与亚诺瓦之间的安全途径，我可以带你去，但要收费。”“没问题，一次多少钱？”“只需1000……”

前往地下通道

几小时后，德格顺利抵达木星地区的亚诺瓦车站，他仅在车站逗留片刻，便马不停蹄赶往坠机地点展开调查。在南方的直升机场调查时非常走运，居然找到了直升机的黑匣子，可惜这黑匣子还有一道严密的技术防线，需要把它带给技术人员破解才行。德格想起亚诺瓦车站住着一位名叫“硝基”的工程师，或许他能解决这道难题。于是带着黑匣子返回车站拜访这位工程师。硝基接过黑匣子后不紧不慢地说道：“让我看看……估计要花点时间，大概三个小时，要不你先出去转转，我好集中精神破解。”无奈的德格只好谢别硝基，外出溜达三小时后再回来查看情况。

黑匣子破解后，根据里面的录音内容，德格得知军方部队聚集在普里皮亚季的B28号撤离点，但不知如何才能过去，只好跑去找向导帮忙，“你能带我去普里皮亚季吗？”“普里皮亚季？不，我现在的安排已经满了，不过我有个好朋友曾在木星工厂工作，他告诉我那里有条地下通道通往普里皮亚季，你倒是可以去找找，建议先从工厂管理区找起。”

告别向导后，德格独自一人跑到木星工厂。先调查行政区，在桌子上找到一份管理文件，上面记录着62号产品已被送往测试工作站。接着调查实验区，发现里面空无一物，所有产品已被转移，仅在角落里找到一份笔记。根据笔记内容判断，产品疏散应该由运输部门执行。然后调查运输部门，同样找到一份文件，上面记录着62号产品曾有过一次疏散损失，维修车间负责处理这件事情。之后调查维修车间，又找到一份记录文件，记录显示那次疏散损失的62号产品已由一号部门通过地下通道送往普里皮亚季。最后调查一号部门，在二楼柜架上找到一张地下通道图，上面显示通道入口就在维修车间内，同时还提示该通道被化学工作站的气体密封着。为了搞清楚是何气体，德格立刻跑到化合车间寻



在飞机场可找到直升机的黑匣子


由此门进入木星工厂维修车间

找相关资料。从遗留下来的文件中显示，地下通道充满二氧化碳和其他化学气体，必须穿上带有封闭呼吸系统的化学防护服才能通过。随后，德格还在维修车间内找到一份纪律团值班记录，记录显示地下通道已失去电力，且入口封闭，需要一位技术人员重新启动发电机，才能打开通道的大门。于是德格再次想到硝基，直接返回车站找他帮忙，并把纪律团值班记录和一堆记录文件丢给他。“嘿，硝基，我找到了一些东西。”“我看看……这似乎有点麻烦，我倒是可以尝试恢复电力打开大门，只是没有保护的情况下，我很难进入木星工厂，你最好多找几个人吧，还要穿上带有封闭式呼吸系统的衣服，否则在里面撑不了几分钟……不如你去找祖鲁谈谈吧，他住在不远处的塔楼内，或许他能帮你组建一支小队。”硝基皱了皱眉头说道。

离开车站，德格立即往不远处的塔楼跑去，来到顶层，见一名壮汉醉醺醺地坐在床边，于是上前询问：“我打算去普里皮亚季，想穿过木星工厂的地下通道，你能帮我不？”“从地下前往普里皮亚季，这是个好主意，干杯。”说完，祖鲁拿起一瓶酒朝向德格，“希望你不是一个人走这趟……只有我和你是不会成功的，我们还要多找几个人。”“嗯，硝基也建议我组一队人”“我觉得至少要三个人，你有人选了没？”“我会去找人，同时还要有封闭式呼吸系统的衣服。”“是的，安全第一，希望一切顺利，干杯。”几杯过后，德格醉倒在塔楼上，直到第二天才清醒，虽然他心中已有一些人选，但不知道对方是否愿意同行。

首先跑到科学研究所询问幸存的直升机驾驶员索科洛夫中尉：“我要组建一支小队前往普里皮亚季，你愿意加入吗？”“普里皮亚季？我当然愿意……我知道那里有个撤离点，我的一些伙伴已经去了，我的目标也是那里。”“不过，你需要一件带有封闭呼吸系统的防护服。”“你帮我问下奥泽斯基，他可能同意给我件衣服。”然而见到奥泽斯基教授后，对方却不愿轻易借出，要求用变异植物来交换。德格只好前往采石场附近，面对绿得恐怖的辐射，他给自己打了一针抗辐射药剂，迅速冲进辐射区寻找变异植物。幸好此植物长得较为奇特，很容易辨认出来，连根拔起带回给奥泽斯基教授，教授对此非常满意，同意借出衣服。得到教授的许可后，德格回去向索科洛夫中尉传达此消息，“嘿，你去找赫尔曼，他们同意借出衣服了。”

“好的……那集合地点在哪？”“亚诺瓦车站附近，我带你去！”还未等索科洛夫中尉换好防护服，德格便迫不及待地带着他前往塔楼，向祖鲁介绍第一名队员。

随后，德格开始考虑第二名队员，他突然想起曾经负债累累的瓦诺，便跑到车站询问他是否愿意前往普里皮亚季，对方一口答应下来。不过他的防护衣已被拿走抵押了，目前手头无钱把它赎回来。德格毫不犹豫地掏出5000卢布丢给瓦诺，让他赶快赎回衣服，然后带着他赶往塔楼，向祖鲁介绍第二名队员。

至于第三名队员，让德格感到头疼，他实在想不到合适的人选，几乎问遍了每一个人，都被对方委婉拒绝。碰巧在湖边附近遇到一群被洗了脑的黑石幸存者，他们不知道自己为何会出现在这个地区，希望当地居民能够接受他们。德格想起纪律团首领苏尔加中校正在招募人才，便跑回车站问他是否愿意接受这批前黑石成员，并承诺他们绝无攻击倾向。苏尔加中校犹豫了一会，勉强答应收纳他们，派出两人跟随德格前去收编。收编时，德格觉得黑石小队的队长神行客本领不错，私下询问他是否愿意跟随自己前往普里皮亚季，神行客对德格感激不尽，也看到自己的队员有了归属，便同意了这个请求，跟随德格前往塔楼，与其他几人碰面。

三人聚齐后，德格也从武器店老板那里买来了一套防护衣，带领祖鲁、神行客等四人一起前往木星工厂的地下通道，在那里等候多时的硝基则在一旁恢复电力开启大门。随着大门缓缓升起，五名装备精良的勇士开始了这次地下之旅，结伴穿越危机四伏的地下通道。由于敌人数量实在太多，祖鲁、神行客、瓦诺三人在中途不幸牺牲，仅德格、索科洛夫中尉两人侥幸穿过通道，来到了普里皮亚季……


找祖鲁帮忙，组建一支小队

普里皮亚季

一场惊险的地下之旅过后，德格和索科洛夫中尉两人刚爬出通道，就遭到在附近巡逻的军方部队的缉拿，两人被带到了附近的军队营地中。

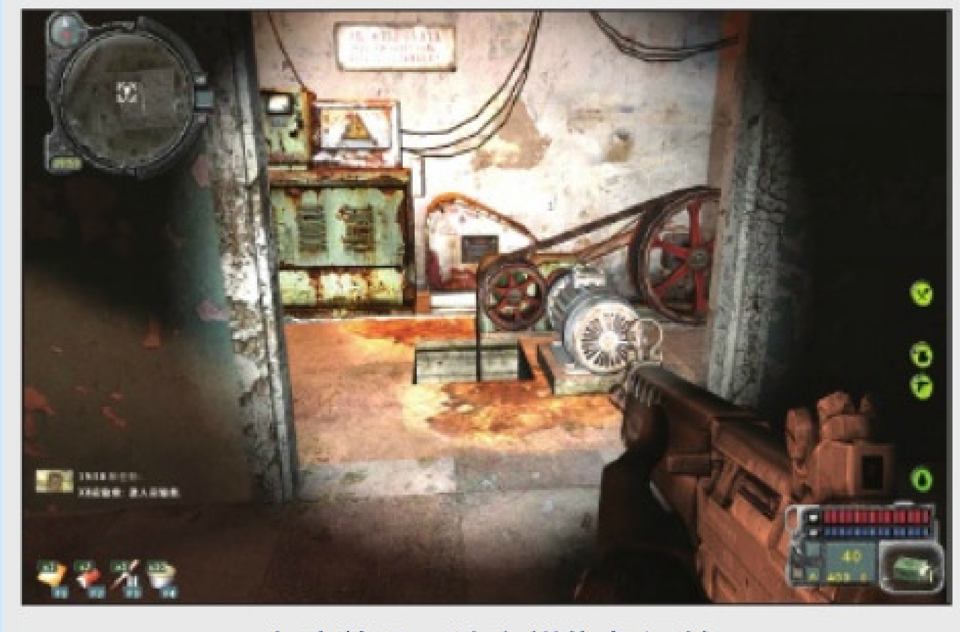
德格向军方指挥官解释自己的身份：“你好，我是USS的德格少校，被授权调查这次‘坦途’行动的失败原因。”“嗯，我是科瓦尔斯上校，这支部队的指挥官。少校，我们的直升机都坠毁了，目前无法跟总部取得联系，我和你一样，也想知道行动为何会失败。”“你是否已知道一些情况？”“我认为直升机是被击落的，是被一种非常强大，并且我们不甚了解的武器击落的。我们见黑石组织的人用过，正打算缴获一把来研究，不知道你是否愿意参加这次行动？”“没问题。”“那好，你去找基里洛夫上尉，他会给你一些装备。”说完，德格在营地内找到基里洛夫上尉，向他要回自己的装备，然后跟着塔拉索夫上尉前往医院袭击黑石组织。根据塔拉索夫的描述，此次行动非常简单，只需埋伏在医院西侧等待黑石组织露面后再展开行动，直至缴获那把不明武器。

几分钟过后，德格跟随军方部队埋伏在医院二楼，一直等到黑石组织出现才开火。随着数十声枪响，毫无防备的黑石队员纷纷被击毙，德格感觉前方战势已退，便想上前调查对方的武器，没想到刚一靠近又遭遇黑石组织的袭击。激战


卡丹所说的测试车间就在此小屋的地下室内

时德格发现黑石组织攻势很猛，似乎有强大火力在背后掩护他们，经过仔细观察，发现对方首领躲在大楼顶部，手拿一把不明武器不断偷袭。德格偷偷靠近，拿起狙击枪一枪将其击毙，首领中枪后从楼顶重重摔下。当黑石组织被全歼后，德格从首领尸体旁捡起那把造型奇特的武器，本想拿来试试，却发现已经损坏，只好先带回去给科瓦尔斯上校看看再说。

回营地见到上校，“我找到武器了，只可惜战斗时摔坏了。”科瓦尔斯上校检查过武器后说道：“我无法确定它能否击落直升机，少校，你回去跟潜行者取得联系，他们当中应该有技师见过这把武器。另外，还有一名潜行者会从木星工厂过来，你先跟他谈谈。”就在此时，通讯器紧急响起，上校派出的侦查部队发出一段奇怪信息后就杳无音讯了。科瓦尔斯上校要求德格立即前去调查此事，看看究竟发生了什么。


启动装置，让电梯恢复运转

赶到事发地点，只见数名士兵倒在地上一动不动，似乎遭到了不明袭击。向科瓦尔斯上校汇报后，上校要求德格协助增援部队袭击聚集在书店内的黑石组织。在增援部队集合点，索科洛夫中尉也参与了此次行动，德格跟大家打了声招呼便往书店冲去，经过一路厮杀，最终冲进书店内部，见里面放着一个奇怪的装置，看上去像是一台通讯仪器。随后，德格返回军队营地，发现营地内多了一个新面孔，居然是自己的老相识盖瑞，他刚从地下通道过来，打算帮助大家在两个地区间来回行动，正巧德格想回河湾地区办事，便跟着他往河湾区走去。

回到河湾地区，德格立刻前往斯卡多夫斯克营地询问卡丹，让他看看奇怪武器的来历。卡丹看到武器时露出一脸惊讶的表情，但很快却因酒醉昏睡过去。直到第二天，德格再次把武器交给卡丹查看，“哇，老兄，我不是在做梦吧，这可是一把高斯步枪啊，看到这些线圈没？这是我当年制造的。”“你能修好它吗？”“如果有图纸就好办，我工作时的测试车间处理了所有生产文件，或许高斯步枪的图纸还放在那里，哈哈，我至今还保留着车间钥匙卡……”“那你会给我钥匙卡的吧？”“当然，你带回文件，我就能修好它。”据卡丹透露，测试车间位于钢铁森林变异区的地下室。德格迅速赶往那里，在角落小屋内找到密门，并用钥匙卡打开它。在测试车间深处，一只凶猛的怪物向德格袭来，德格赶忙爬到高处，利用高处的地形优势，费尽九牛二虎之力才将其击毙。

这时，站在高处的德格发现工作车间就在隔壁，只是无路可走。他仔细环顾四周，发现顶部有个通风管道恰好通往车间内，于是爬上通风管道，从管道右侧钻进车间，在里面找到了当年留下的图纸文件。同时，德格也留意到车间内还摆放着一把巨大的高斯武器，只是荒废多年已无法使用。查看图纸文件时，德格发现里面夹着一张磁卡，文件上留有一段信息：“文件必须送到X8实验室，用普里皮亚季尤拜林尼服务中心的磁卡下到地下二层。”

返回营地修好高斯步枪后，德格又马不停蹄地赶回普里皮亚季，向科瓦尔斯上校汇报，“长官，我修好了高斯步枪。”“喔，它怎么用，能打下直升机吗？”“理论上可以，但我认为直升机是因电子故障坠落的，高速子弹很难做到。”“该死，难道我们就没有其他办法？就只能呆在该死的变异区，等着它们向我们扑来……好吧，我抱怨过多了，看来高速子弹不是罪魁祸首，应该是其他问题。这样吧，少校，如果我们有新的发现再联系你。”德格失望地离开了办公室，在一旁等待多时的盖瑞拦住了他。

盖瑞透露自己曾有一段不愉快的经历，一些佣兵曾持枪威逼他带众人前往普里皮亚季，幸亏他在抵达前逃了出来。但那些佣兵也来到了这座城市，听说还跟雇主约好在超市见面。得知此消息后，德格赶往附近超市了解情况。他并未遇到什么交易，只见到一名佣兵在痛苦惨叫，然后掏出手枪自杀。就在此时，德格察觉到情况不妙，打算逃跑却为时已晚，一只脑波怪出现在后方，试图控制他的精神，德格只能凭借坚强的意志抵抗住精神控制，乱枪杀死这只脑波怪。死里逃生之后，德格觉得军方士兵无辜死亡可能跟这只脑波怪有关，便将此事向科瓦尔斯上校进行了汇报。随后，德格独自跑去尤拜林尼服务中心，试图寻找那个秘密实验室。抵达服务中心大楼时却发现那里已被无数丧尸占领，通往地下二层的电梯也无法启动，他只能沿楼梯往上爬，直至顶层启动发电机恢复电力，再搭乘电梯来到地下二层。实际上，地下二层就是一个荒废的实验室，德格在实验室右侧房间找到一份研究报告，上面指出焦脑发射器相当于一个能产生电磁波的大脑，就放在X16实验室里。得知此情报后，德格再次向科瓦尔斯上校汇报，两人一致认为这才是直升机坠毁的真正原因，要想逃离这个地区，就必须找出电磁波位置，并将其装置摧毁。

经过一段时间的调查，科瓦尔斯上校发现电磁波信号源位于幼儿园的某座建筑物里，同时要求德格尽快将其摧毁。接到命令后德格立即赶往幼儿园，用炸药炸开大门，在里面找到信号发射装置，用机枪将其射爆为止。摧毁信号源后，德格听到楼下传来阵阵响声，便从窟窿处跳至下层查看，他发现声音是从衣柜里传出来的。于是小心翼翼打开衣柜，结果发现居然是罗格维特斯中尉被反锁在里面。之后，两人安全回


击退敌人，搭乘直升机离开普里皮亚季

到营地，科瓦尔斯上校正打算带领大家撤离普里皮亚季，刚好碰到一名潜行者前来投靠，他掌握了不少变异地区的消息，此人便是史特列诺克。休息片刻之后，军方部队开始往北撤离，科瓦尔斯上校特别叮嘱德格要保护史特列诺克的安全，虽然一路上丧尸不断，但众人还是顺利抵达了撤离点，搭乘直升机离开了这个可怕的区域……

●支线任务

◎河湾地区

1.前往斯卡多夫斯克（Reach Skadovsk）

路上随便遇到一名潜行者，均可收起武器向他们打听最近的潜行者营地，对方会将斯卡多夫斯克营地（Skadovsk）的坐标上传到你的PDA，具体位置是一艘搁浅的破冰船，必须收起武器才能进入。

2.救助潜行者（Helping a Stalker）

经过锅炉变异区（Boiler Anomaly）时，有两名潜行者在那里寻找神器，其中一人被变异蒸汽重创倒地，另一名潜行者希罗（Awl）则在一旁挥手求助，他会提供一个急救箱让你救助同伴。得到急救箱后，上前为倒地的潜行者治疗即可。



眼前这个轮子就是半神器

3.奇异现象（Strange Phenomenon）

在斯卡多夫斯克营地一楼，跟酒保比尔德（Bread）交谈，他听说疏浚站（Dredge Station）不时发出某种奇异光源，希望你能前去调查一番。疏浚站位于沼泽的东北角，从正门无法进入，只能绕到后方从顶部窟窿爬进去。在二楼控制室能找到半神器“腐蚀的轮子”，奇异光源正是它发出来的。离开疏浚站时，会碰到一名拦路的潜行者，他打算买下这件半神器，此时可拒绝他，但一场战斗在所难免，建议拒绝之后立即将其爆头，接着解决埋伏在附近的两名同伙，然后把半神器带回营地交差。

4.三个朋友（Three Comrades）

在斯卡多夫斯克营地二楼，跟技师卡丹（Cardan）交谈，他看上去一脸哀愁，可从比尔德那里购买两瓶伏特加送给他借酒消愁，结果他醉后吐真言，称自己后悔跟小丑、巴杰两位好兄弟吵架，导致大家完全失去联络，你答应如遇到他们，会帮忙转达歉意。事实上，这两人已经死去，巴杰死在焚毁农场（Burnt Farmstead）附近的裂缝底部，里面充满辐射，还不时有火焰飞来飞去；小丑则死在松橡变异区（Oakpine Anomaly）附近的树林里，地上那具白骨便是他的尸体。找到两人尸体后，把他们身上或身旁的PDA带走，并返回营地将死讯告知卡丹。

5.不能得到的宝藏（Unreachable Stash）

在斯卡多夫斯克营地一楼，跟潜行者勾手（Snag）交谈，他透露自己有一些战利品遗留在旧扎波罗热汽车上，那辆汽车被地震震落至地底，由于常有史诺克出没，他不敢独自前去取回战利品，希望你能帮忙取回，并承诺战利品两人平分。汽车落在利爪变异区（Claw Anomaly）的裂缝底部，只能从附近的洞窟口才能进去，里面极为阴暗，还有几只史诺克在活动，建议先解决它们再往深处走去。在尽头能找到那辆汽车，把车上搜出的容器交给勾手即可，注意不要偷撬容器。

6.佣兵营地（Mercenary Camp）

在斯卡多夫斯克营地二楼，跟武器商人猫头鹰（Owl）交谈，他发现一群佣兵占据了废料处理站（Waste Processing Station），但不知他们有何目的，希望你能潜入废料处理站收集情报。废料处理站位于东南角落，里外有全副武装的佣兵看守，建议等到凌晨时分再去拜访，靠近后迅速跳进废料池内，从右侧排泄管道潜入大楼，然后悄然爬上三楼，拿走桌面上的笔记本，最后再沿原路逃离。潜入时切勿开启头顶灯，还要留意巡逻佣兵，实在不行就硬闯进去。

7.失踪的潜行者（Missing Stalkers）

在斯卡多夫斯克营地一楼，跟潜行者松鸡（Grouse）交谈，他称最近常有潜行者失踪，营地还专门派人调查此事，目前已发现一具无暴力痕迹、血已流干的尸体，初步认定是吸血怪干的，负责调查吸血怪巢穴的潜行者丹尼尔至今杳无音信，希望你能把他找回来。根据松鸡的提示，在松橡变异区（Oakpine Anomaly）附近找到一具吸血怪尸体，他由此确定吸血怪巢穴就在克鲁格雷达站（Krug Antenna Complex）内，并喊你过去一同调查。调查时，只需跟着松鸡往前走，中途会遭遇两只吸血怪，小心对付即可。在雷达站深处，还会遇到数只正在睡眠的吸血怪，那里便是吸血怪巢穴。为了避免惊醒它们，必须半蹲潜行，跟随松鸡逃离此地。到后期，松鸡会跟你约好在起重机码头（Dock Cranes）见面，结果他并未出现，此时可闯进附近小屋，会发现松鸡、丹尼尔均惨遭毒手，凶手是另一名潜行者特雷莫，对方见事情败露，只好饮弹自杀。

8.吸血怪巢穴（Bloodsucker Lair）

调查完吸血怪巢穴后，返回营地向酒保比尔德汇报情况，他提议用毒气熏死它们，他记得武器商人猫头鹰（Owl）曾提起过毒气罐，建议找他打听一下。在二楼，



这里一定要半蹲潜行，否则只有死路一条


两把钥匙在两辆吉普车上，一辆桥上一辆桥下

武器商人猫头鹰却要求支付2000卢布才愿意提供情报，他透露曾有军方车队运输毒气经过此地，但因突发事故未能完成，毒气罐应该还留在事故地点。猫头鹰所指的事故地点便是东南角落的断裂大桥（Preobrazhensky Bridge），有一支车队停靠在桥上，毒气罐存放在卡车车厢的箱子里，开启这个箱子需要两把钥匙，一把在后方吉普车的箱子里，另一把在桥下吉普车的箱子里。取得毒气罐后，直接赶往雷达站北方，先将毒气罐接到通风管道上，再转动旁边的开关，喷出的毒气很快把吸血怪熏死，但还是有两只侥幸逃出，仍需在那里大战一场，建议采用边后退边攻击的方式，解决它们即可返回营地找比尔德领赏。

9.为佣兵团提供食物（Take the food to the mercenaries）

经过变电站车间（Substation Workshops）时，会遭到佣兵团守卫的警告，他称佣兵团缺乏食物，已饿得神经敏感，你答应他愿意提供一些食物，他们需要六个肉罐头、一些香肠或面包，这些食物可向比尔德购买，提供食物之后便可自由进出变电站车间。

10.暗杀行动（Decide What To Do）

在斯卡多夫斯克营地一楼，跟强盗头领舒尔坦（Sultan）交谈，他想夺取营地控制权，整天盘算着如何削减比尔德的势力，甚至希望你能夜袭舍普琴科驳船（Shevchenko），干掉那里的潜行者。在这里，会有两种选择，一是向旁边的铜指环（Knuckles）请战，跟随他们袭击驳船，消灭船内所有潜行者；二是向比尔德报信，午夜时分赶到驳船，歼灭尚未行动的强盗。如果帮助潜行者，会让舒尔坦为之愤怒，导致无法领取其他强盗任务；如果帮助强盗，则会让比尔德为之不满，导致无法领取其他潜行者任务。

11.交易（Transaction）

完成“暗杀行动”任务后，与舒尔坦或比尔德交谈，两人均透露强盗将会在补给站（Ranger Station）跟军火商进行交易，舒尔坦要求你保护交易，比尔德则要求你破坏交易，这两种选择由“暗杀行动”任务的结果所决定。如果帮助强盗，需要在补给站附近跟铜指环汇合，协助他们击毙所有军火商和潜行者；如果帮助潜行者，则要在补给站附近跟潜行者汇合，协助他们击毙所


有个探测器在驾驶座上

有强盗。

12.为卡丹带回工具（Bring Cardan tools）

在斯卡多夫斯克营地二楼，跟技师卡丹交谈，他需要一些小工具，来对武器、装甲进行改装，因近期没空去找，希望你能帮忙找回。卡丹需要三套工具，分别是初级工具、精密工具和校准工具，初级工具可在锯木厂（Sawmill）的小屋阁楼内找到，要注意聚集在附近的僵尸；精密工具可在变电站车间（Substation Workshops）的箱子堆上找到，需要完成“为佣兵团提供食物”任务才能进入；校准工具则要在普里皮亚季才能找到。

13.寻找喜鹊（In search of Magpie）

在斯卡多夫斯克营地一楼，跟潜行者哥恩特（Gonta）交谈，他似乎在寻找一位名叫“喜鹊”的潜行者，此人曾跟他们一起打猎，但因放哨期间卷带私逃，导致打猎小队遭到奇美拉袭击，你答应如遇到这个家伙，会及时通知一声。其实，喜鹊正躲在木星地区的亚诺瓦车站（Yanov）内，他已投靠了自由团，并改名为“燧石”


此位仁兄就是喜鹊

（Flint），需要在采石场（Quarry）遇到奄奄一息的尖刺（Splinter）才能揭穿他的身份。等证据确凿之后，将情况告知哥恩特，他们会展开报复行动。

14.猎杀奇美拉（Hunting the chimera）

完成“寻找喜鹊”任务后，再跟潜行者哥恩特（Gonta）交谈，他称已找到奇美拉的巢穴，但因打猎小队缺少一人而无法行动，希望你能加入小队一起猎杀奇美拉。由于奇美拉会在凌晨三点过后返回巢穴休息，因此哥恩特要求等到凌晨再出发。凌晨三点，跟随哥恩特等人来到翡翠废墟（Izumrudnoye），在那里只需跟着他们慢慢向熟睡的奇美拉靠近，然后近距离对着奇美拉一阵扫射，直至它倒下为止。此后，将奇美拉被猎杀的消息告知亚诺瓦车站地下室的夹兽者（Trapper），还能获得一笔额外报酬。

15.诱人的交易（Tempting business）

完成“暗杀行动”任务后，跟武器商人猫头鹰（Owl）交谈，他希望你能找到三个“维利”探测器，并带给木星地区科学研究所（Scientists’ Bunker）的诺维科夫（Navokov），让他对探测器进行改进，方便寻找神器。第一个探测器，完成“吸血怪巢穴”任务便可获得；第二个探测器，放在锯木厂（Sawmill）的铲车驾驶室内；第三个探测器，需要完成木星地区的“探索变异区”任务才能获得。获得这三个探测器

后，交给诺维科夫改进，他承诺会在两天后亲自送回给猫头鹰，此时只需将消息传达给猫头鹰，等待探测器送来。探测器送来后，猫头鹰却称比尔德不愿支付余款，希望你去追回欠款，这里需要跟比尔德和猫头鹰来回协商，不过最终还是搞僵了，只能找强盗头目舒尔坦解决此事。

16.罗盘（Compass）

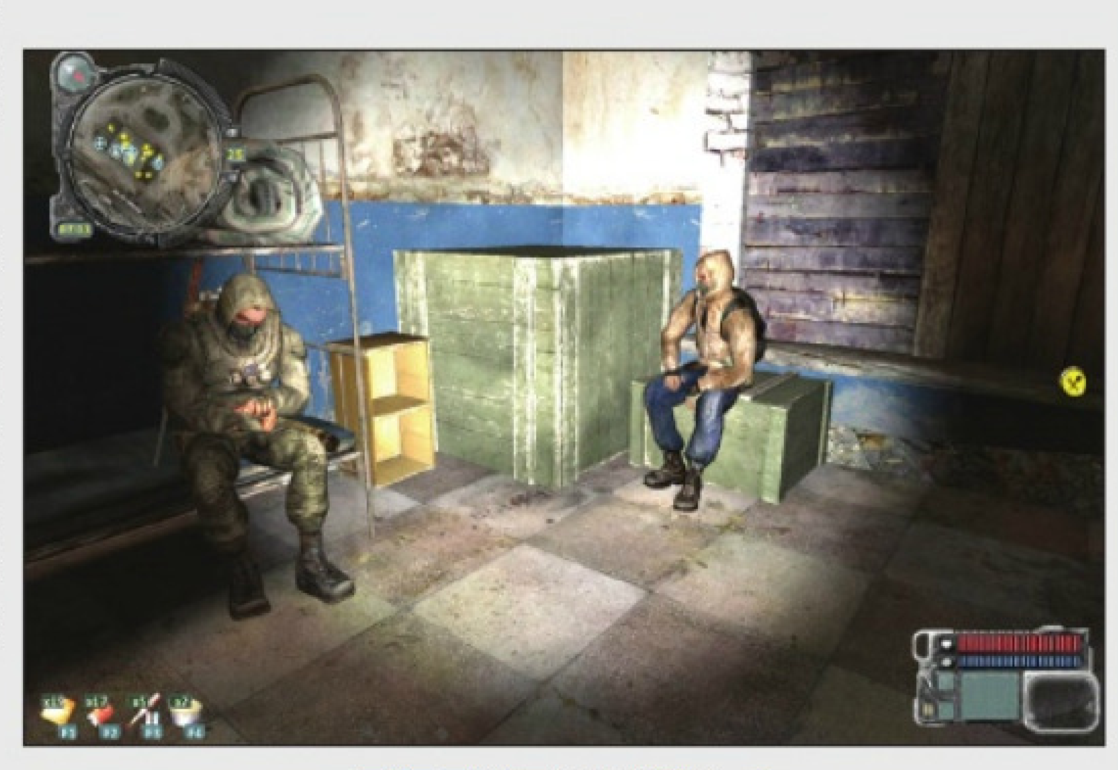
执行“诱人的交易”任务时，跟酒保比尔德（Bread）交谈，他特别想要一个名为“罗盘”的神器，希望你能把它找回来，并提示住在旧驳船（Old Barge）内的诺阿（Noah）可能知道此神器的下落。告别猫头鹰后，前往旧驳船拜访诺阿，他会直接将“罗盘”神器拱手相让，此时带着神器返回营地交差即可。



跟他们交易，或杀死他们

17.台底交易（Shady Business）

执行“诱人的交易”任务时，跟强盗头目舒尔坦交谈，他愿意帮你追回比尔德的欠款，前提是先帮他切断比尔德的进货渠道。接到“罗盘”任务后，可向舒尔坦通风报信，他会要求截下这件神器，只要把从诺阿那里取得的“罗盘”神器交给他即可。不过，舒尔坦还会提出新要求，他听说比尔德提供给潜行者的探测器很好用，希望你能混入潜行者队伍，把探测器都搞到手。此时，先跑去跟比尔德交谈，答应帮他找回“重力”和“雪花”两件神器；接着，跑到沼泽地跟潜行者小队汇合，第一支小队愿意交出探测器，需从猫头鹰处购买一件重型武器跟他们交换；第二支小队则死活不肯交出，只能开枪击毙他们，夺走队长身上的探测器。最后，返回营地将两个探测器交给舒尔坦，并强迫比尔德为他做事。



可在亚诺瓦车站找到勾手

18.特别订单（Reputation）

在斯卡多夫斯克营地三楼，跟潜行者明眼（Nimble）交谈，得知他能订购任何武器或装甲。可随便订购一件武器，两天过后再来取货。得到新武器后，拿着它出门晃两圈，返回营地时却被勾手拦住，他称这件武器是他的，以前被人偷走了。此时，跑上三楼质问明眼武器来历，对方否定是赃物，并指出勾手是个骗子。回到一楼时，勾手已不在原位，询问比尔德才知他去了起重机码头（Dock Cranes）。靠近起重机码头时，会遇到一群拦路强盗，这里会有两个选择，选择认识勾手，身上的武器和钱财将会上缴；选择不认识勾手，需要跟这群强盗大战一场；无论选择哪个，都无法得到勾手的下落情报，只能返回营地向猫头鹰求助，最终可在木星地区的亚诺瓦车站（Yanov）内找到勾手，让这个骗子闭嘴。

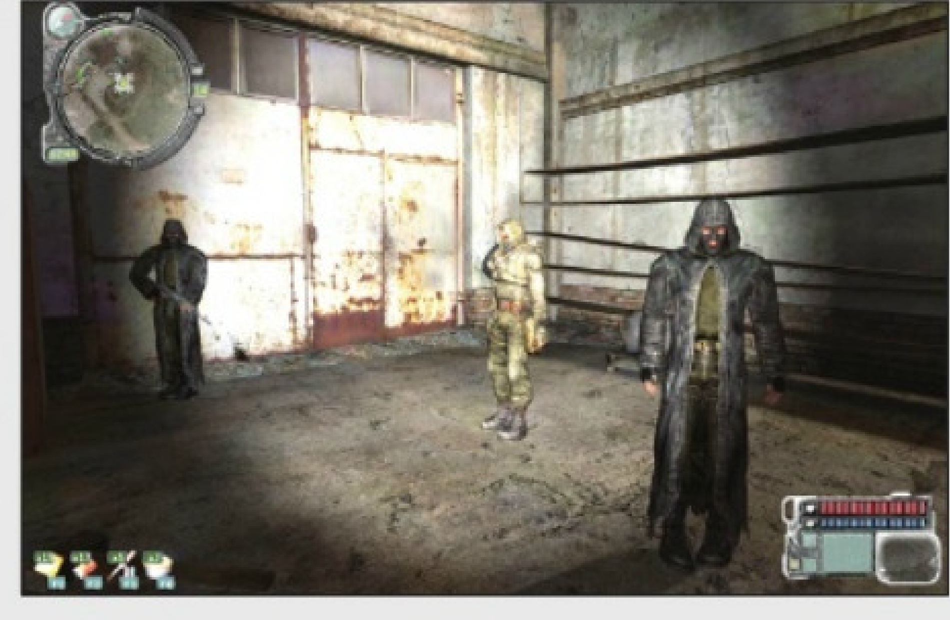
◎木星地区

1.纪律团仓库（Duty Warehouse）

完成河湾地区的“交易”任务后，可从军火商莫根（Morgan）的尸体上翻出一部PDA，将其带到亚诺瓦车站会有两个选择：一是卖给纪律团首领苏尔加中校（Shulga），恼羞成怒的他会下令夺回秘密仓库；二是卖给自由团首领洛基（Loki），半信半疑的他会提醒手下保护秘密仓库。此仓库位于车站东边不远处的集装箱内，如果把PDA卖给纪律团，需要跟守在仓库附近的自由团大战一场；如果把PDA卖给自由团，则需协助自由团抵抗入侵者。无论选择哪个，仓库内的所有东西都可以随意拿取。

2.债务（Debts）

在亚诺瓦车站内，跟潜行者瓦诺（Vano）交谈，他正在为一笔债务而烦恼。前段时间跟强盗商人借了点钱买衣服，结果利息长得太快，现在连全身装备卖了也无法还清欠款，希望你能帮忙把仅有的5000卢布付给强盗商人。强盗商人住在车站南边的检查站（Checkpoint）内，需得到守卫允许才能进去跟强盗商人会面，对方却要求支付7000卢布，此时会有三个选择：一是不同意支付，大开杀戒；二是讨价还价，用其他物品抵消；三是自己掏钱，一次性支付7000卢布。解决债务问题后，返回车站告知瓦诺安心过日子。



必须从正门进入，切勿随便靠近

3.人质（Hostage）

在亚诺瓦车站内，跟潜行者灰熊（Grizzly）交谈，他抱怨一群强盗想要分赃他们找到的神器，还抓了一名同伴做人质，现在不知道怎么办好。此时会有三个选择：一是进行谈判，缴纳15000元赎金或“金鱼”神器；二是暴力解决，向其他潜行者求助，趁夜杀进强盗老窝；三是独自对付，单枪匹马解决这群强盗。建议选择第一种，强盗老窝位于西南角落的集装箱仓库（Container Warehouse），靠近时需要跟强盗守卫通报一声，否则会被视为入侵者。赎回潜行者同伴后，带他返回车站即可。

4.为硝基带回工具（Bring Nitro tools）

在亚诺瓦车站内，跟潜行者硝基（Nitro）交谈，他也需要一些小工具来对武器和装甲进行改装，希望你能帮忙找回三套工具。初级工具可在车站南边桥底的火车内找到，只能从车顶爬进，注意来回移动的变异电球；精密工具可在水泥浴室变异区（Concrete Bath Anomaly）南边大楼的橱柜内找


从水泥搅拌机爬进大楼内

到，需穿过顶层的电磁场；校准工具则要在普里皮亚季才能找到。

5.无线电设备（Radio Equipment）

在亚诺瓦车站内，跟潜行者硝基交谈，他称附近的电子材料不适合制作无线电设备，听说水泥厂（Cement Factory）可能有合适的电子材料，希望你能帮忙找一些回来。水泥厂位于木星地区的东北角落，所有电子材料都放在一栋破旧大楼里，由于楼梯已坍塌，只能借助水泥搅拌机爬至屋顶，由上往下搜寻电子材料，一路上能找到一包电容、一盒晶体管、两块胶布板、两罐焊条和两卷铜线。找齐这些电子材料后，返回车站交给硝基即可。

6.科帕奇（Kopachy）

在亚诺瓦车站内，跟自由团的雅叔（Uncle Yar）交谈，他要求你跟他一起前往科帕奇，至于具体做什么却闭口不谈。科帕奇位于车站西边，抵达后跟着雅叔埋伏在大屋阁楼上，等五名佣兵一出现就发动攻击，对方有两人穿着外骨骼装甲，比较难对付，其他人则很快倒在雅叔的狙击枪下。激战过后，雅叔才将真相说出，原来他不小心发现佣兵团的秘密而被人追杀，但又不想牵连自由团，所以选择独自了结此事。

7.报仇（Retribution）

经过采石场（Quarry）时，在沼泽中央会遇到奄奄一息的尖刺（Splinter），他临死前称自己被人谋害，身上的神器还被对方抢走了，只可惜没记住凶手名字，只知道是自由团的人。在亚诺瓦车站内，燧石（Flint）使劲炫耀自己从采石场获得的神器，可见谋害尖刺的凶手正是此人，同时也得知他就是被哥特恩通缉的喜鹊，此时会有两个选择：一是前往斯卡多夫斯克营地告知哥特恩，让他们进行报复；二是向自由团首领揭穿此人罪行，让他罪有应得。

8.猎杀沼泽吸血怪（Hunting the Swamp Bloodsuckers）

在亚诺瓦车站地下室，跟潜行者夹兽者（Trapper）交谈，他称一群沼泽吸血怪占领了水泥厂，搞得那里人心惶惶，希望你能解决这群吸血怪，为民除害。沼泽吸血怪共有三只，经常在东北角落的毒沼变异区（Plavni Anomaly）出没，对付它们要注意占据有利地形，切勿跑进毒气弥漫的沼泽区域。

9.猎杀不明怪物（Hunting unidentified mutants）

在亚诺瓦车站地下室，跟潜行者夹兽者（Trapper）交谈，他称一队潜行者经过东部隧道（Eastern Tunnel）时遭到不明怪物的袭击，导致队伍全军覆没，希望你能调查那个区域，消灭不明怪物。东部隧道位于木星工厂（Jupiter Plant）北边，沿着公路即可到达。不明怪物是两只狂暴侏儒，它们埋伏在隧道里面，张开双手还能抵挡任何子弹攻击，对付它们只能躲在墙壁后面，不时用侧身偷袭，直至对方倒下为止。

10.黑夜猎杀（Night Hunt）

在亚诺瓦车站地下室，跟潜行者夹兽者（Trapper）交谈，他称这个地区出现了两只奇美拉，一只已逃到河湾地区，遭到哥恩特小队的猎杀；另一只则杀死了他的同伴狐狸，目前已逃回综合设施通风口（Ventilation Complex）的巢穴内，希望你能猎杀这只奇美拉，为狐狸报仇。综合设施通风口位于车站南边，也需要等到凌晨三点过后再前往这个区域，偷袭正在熟睡的奇美拉，不过一场恶战在所难免。

11.盗窃（Theft）

在亚诺瓦车站遇到勾手后，往地下室的私人储存箱随便放点东西，一小时过后再去查看，会发现储存箱被人洗劫一空。此时，先跑去车站医疗室找接骨师（Bonesetter）打听消息，他揭发窃贼就是勾手，目前已逃离车站，还听到东北角传来枪声。接着，跑去车站塔楼找祖鲁（Zulu）询问枪声起因，他称一群人在楼下集会，已被他赶往铁轨车站（Substation）。然后，跑去铁轨车站了解情况，只见勾手被强盗打倒在地，此时可逼勾手说出东西的存放地点。最后，在铁轨车站附近的下水道内找到丢失的东西。

12.同科学家之间的合同（A contract with the Scientists）

在科学研究所内，跟潜行者盖瑞（Garry）交谈，他称自己是科学家雇佣来的，只要完成合同就能走人，现在还剩最后一个任务，需要“肉块”、“薄膜”两个神器，希望你能帮忙找回。这两个神器可在河湾地区的沼泽地（Swamp）或松橡变异区（Oakpine Anomaly）找到，拿着探测器逐个查看即可，“薄膜”神器仅在松橡变异区出现，第一次需要沿着树干爬到松橡顶部才能找到。

13.绿洲之心（The Oasis）

在科学研究所内，跟奥泽斯基教授（Professor Ozersky）交谈，他透露这个地区存在一个绿洲，据说拥有神奇力量，能帮人治疗伤势和补充能量，但至今没人能对此证实，希望你能确定传说的真实性。事实上，这个绿洲只是一个名为“绿洲之心”的神器，存放在综合设施通风口（Ventilation Complex）的地下室内，其入口位于铁轨南边尽头附近的小屋内，中途需要穿过几根排水管，还要穿过一个柱子迷宫，迷宫内有16根柱子，横排竖排各四根，需要沿不同路线穿过这些柱子，让每排柱子分别出现一道光源，然后再按顺序穿过这四道光源，就能抵达拥有“绿洲之心”神器的密室，此神器挂在一棵树上，还需跳起才能拿到。


入口在铁轨南边尽头附近，就是眼前这间小屋

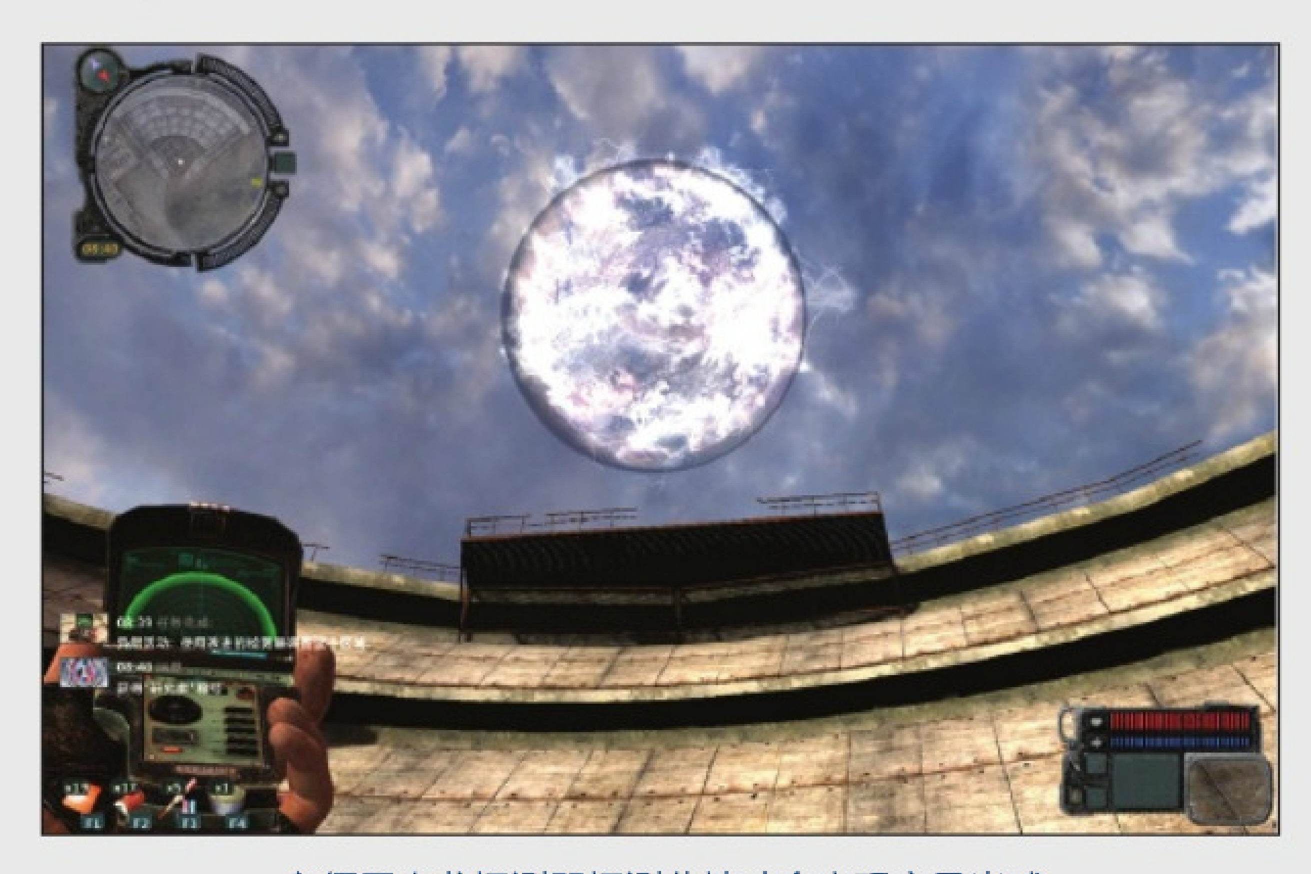
14.间歇性电磁风暴（Intermittent psy-emissions）

在科学研究所内，跟赫尔曼博士（Professor Hermann）交谈，他透露研究小组已发现一个非同一般的电磁场，希望你能帮忙

取回一些样本。电磁场位于铁轨北边尽头的隧道内，需要跟研究所外面的潜行者托波尔（Topol）汇合，跟随他们一起前往隧道。在隧道尽头，躲过来回移动的变异闪电，能在储物室门边找到一个“改良绝缘体”神器，这就是赫尔曼博士想要的样本。离开隧道时，一只脑波怪会堵在门口，需要尽快解决它才能避免伤亡惨重。

15.探索变异区（Anomaly Research）

完成“间歇性电磁风暴”任务后，再跟赫尔曼博士交谈，他称自己正在寻找电磁风暴跟神器的联系，想借助神器预测下一次电磁风暴的时间，但需要找个人在变异区放置扫描仪收集资料，希望你能担当此重任。此时，先跟科学研究所内的诺维科夫（Navokov）索要三个探测器，再分别跑到沥青变异区（Bitumen Anomaly）、停车场（Parking Lot）、水泥浴室变异区（Concrete Bath Anomaly）三个地方放置探测器。归来后，赫尔曼博士会要求你保护研究小队执行测量任务，需要跟随托波尔等人前往毒沼变异区（Plavni Anomaly）、废墟变异区（Ash Heap Anomaly）进行测量，中途会遭到不少变异怪物或僵尸的袭击，要注意保护托波尔的安全。再次归来后，赫尔曼博士还会要求在变异区放置扫描仪，从诺维科夫那里拿到探测器后，赶往毒沼变异区和废墟变异区放置即可。



必须用火龙探测器探测此地才会出现变异光球

16.假设（Hypothesis）

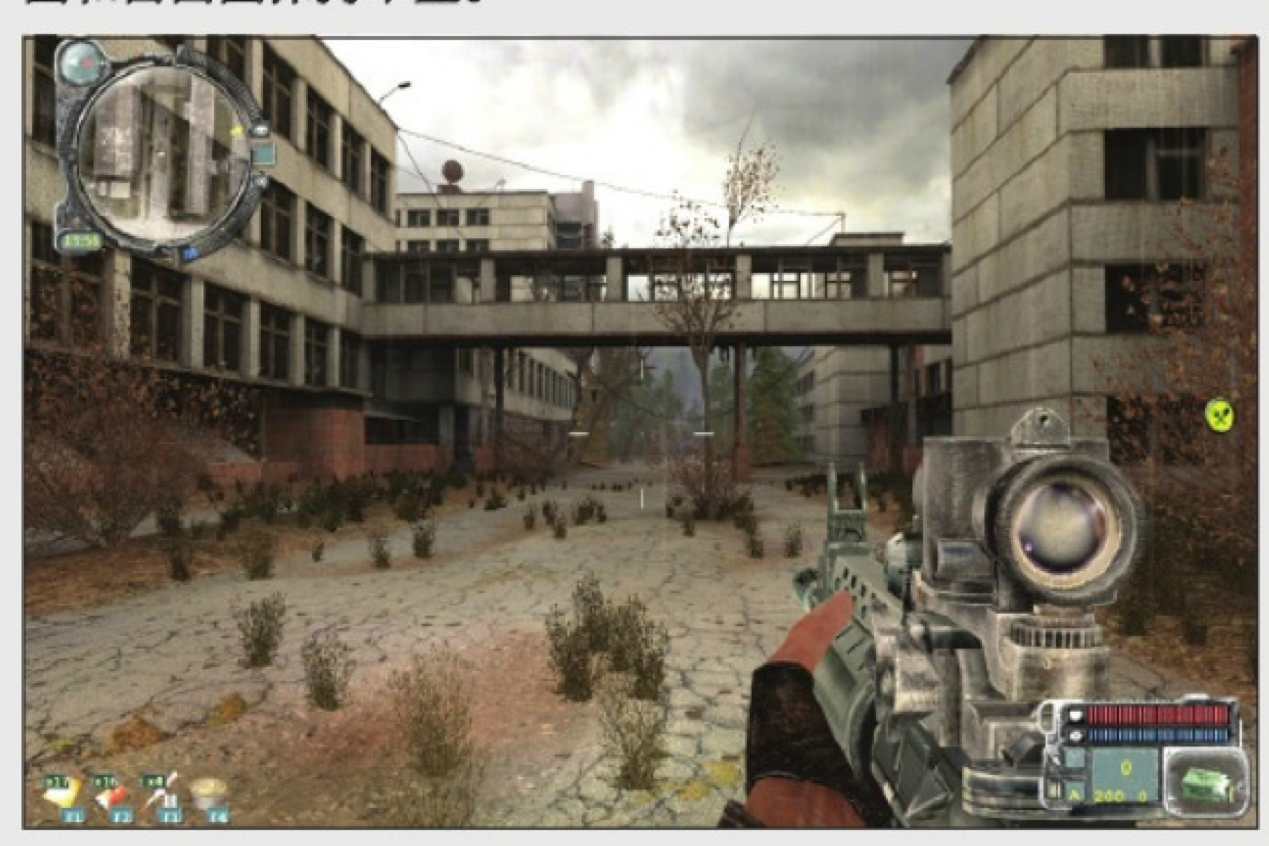
完成“探索变异区”任务后，跟奥泽斯基教授交谈，他认为赫尔曼博士的测量工作存在一些疏漏，并提出电磁风暴会影响变异怪物攻击性的假设，希望你能在沥青变异区（Bitumen Anomaly）再放置一个扫描仪，来证实他的假设。这次放置跟以往不同，需要激活扫描仪等待变异怪物的出现，期间会遭遇几只史诺克的围攻。解决这些史诺克后，把扫描仪带回给奥泽斯基教授即可。

17.异常活动（Anomalous Activity）

在科学研究所内，跟赫尔曼博士（Professor Hermann）交谈，他称扫描仪显示研究所北边的冷却塔（Cooling Tower）出现了异常活动，希望你能用改进后的探测器调查一番。这里的探测器指的是诺维科夫改进后的火龙探测器，需拿着它跑到冷却塔使用，有几具尸体会通过变异光球从空中摔落至斜坡，其中一人则是纪律团创始人塔琴科将军。

18.纪律团历史（Duty History）

完成“异常活动”任务后，可从纪律团创始人塔琴科将军的尸体上翻出一部PDA，并将它卖给感兴趣的人。在这里会有三个选择：一是卖给纪律团首领苏尔加中校，博得纪律团的信任；二是卖给自由团首领洛基，搞好跟自由团的关系；三是卖给河湾地区的武器商人猫头鹰，对纪律团和自由团保持中立。



木星工厂看似恐怖，事实上敌人并不多

19.最新发展（Anomalous Activity）

完成“异常活动”任务后，再跟赫尔曼博士交谈，他需要调查木星工厂最近发生的情况，希望你能前往工厂行政区找回一些资料。工厂行政区即是木星工厂北边一栋大楼，资料文件就放在大楼顶层的桌子上。离开大楼时，会在走廊过道遭遇黑石部队的伏击，对方共有7人，有两人穿着外骨骼装甲，需要注意重点对付，最后将文件带回给赫尔曼博士即可。

20.保护科学家（Guarding the Scientists）

在科学研究所内，跟赫尔曼博士交谈，他发现雇佣回来的守卫统统不见了，科学家们开始有点担惊受怕，你则承诺帮他找回几个可信的守卫。在这里会有三个选择：一是找纪律团首领苏尔加中校帮忙，二是找自由团首领洛基帮忙，三是找河湾地区的佣兵团帮忙。任何选择都没什么坏处，选择佣兵团则继续保持中立。

21.无人机（UAV）

经过废墟变异区（Ash Heap Anomaly）时，会在北部山坡发现一架坠毁的无人飞机，上前调查能找到一个存储器，但里面的数据被加密了，只能把它拿给科学研究所内的诺维科夫破解，破解过后会得到三个藏物处坐标。第一个坐标位于采石场附近，需沿树干跳至机器顶部，在里面找到一张写给幽灵的便条；第二个坐标位于水泥厂附近，需从湖边爬进下水道，在尽头找到一张写给史特列洛克的便条；第三个坐标位于木星工厂附近，需沿不显眼的竖梯爬进下水道，在排水管处找到一张写给方的便条。

◎普里皮亚季

一击必杀（One Shot）

在军队营地内，跟盖瑞（Garry）谈起佣兵的事情后，再跟科瓦尔斯基上校（Kovalsky）谈及此事，你认为这群佣兵来这里肯定不怀好意，可能为了秘密实验室而来，科瓦尔斯基上校则希望你能了结这宗交易。此时会有两个选择：一是等待交易进行，击毙雇主代表；二是交易开始之前，先击毙佣兵的头子。无论选择哪个，你都会出现在大楼内，用狙击枪瞄准目标，尽量一枪击毙，否则他们会逃出射程范围。P



PES2010大师联赛之玩转转会期

■北京 搅和剩手

PES2010的大师联赛较之前一代有了不小的变化，其中比较重要的两点，一是创建了一套新的球员身价的计算体系，二是青年队的引入。从总体来说，能坚持踢到五六个赛季以后，等青年队里的妖人球员成长起来，就足以打造出一支所向无敌的王者之师。但前几个赛季怎么平稳度过，以及后期获得各种荣誉后怎么保持俱乐部有充足的现金预算，这两点是要在转会期里慎重对待的。下面，就从几个方面来谈一点笔者的心得。

1.球员的价值与工资

要想在球员交易中获利，必须先了解球员价值和工资的成长规律。球员的价值跟两个因素相关，一是个人能力，二是所取得的荣誉。现实中的球星级别球员价值和工资都很容易涨上去，以笔者青年队刷出来的加图索为例，尽管能力值一片惨白，但刚出来工资就有100多万，远超过同是青年队刷出来，能力极强但是是架空球员的容克。所以，只要球队常常获得冠军，那么队中球员的身价和工资就一定会高，不管是主力还是替补。个人荣誉拿得多的球员身价就涨得更夸张，比如笔者的帕托年年获得金球奖，价值已经飙涨到四千多万，不知道实际卖起来会是个什么天价。所以在转会期和球员签合同时要尽量多签一些年限，以便在其身价还低时猛力压榨其价值。在商谈工资待遇时，压价不要太狠，忠诚度不超过一半的球员，最好都不要跟他砍价；而忠诚度全满的球员，砍下来15%的价格是没有问题的。



签约年限尽量要长，比如帕托在五年里价值从两千多万涨到了四千多万，但年薪不变能省不少钱

2.前期怎样购买球员

在前两个赛季应该购买怎样的球员？想把鲁尼梅西C罗这样的年轻巨星一网打尽是不可能的，这些球员已经拥有足够的名气，价格也非常高，动辄一两千万，放到转会市场时就是近亿的身价，买一个就很可能导致在工资支付期过后让俱乐部破产，同时这些球员也非常难买到。而一些接近退役的老球星在合同期快结束时比较容易买到，但同样不建议购买，因为这些老球星身价和工资都不菲，在33岁以后走下坡路非常快，就算买来了，打不了两三年就要退役，要是能在自己青年队里刷新那就“杯具”了。前期需要购买一些价格低廉，但是成长潜力很高，也容易买到的球员。例如门将迭戈、马歇尔；后卫安格鲁西奥、豪伊马奎、苏托（一个赛季后就会退役转生）；中前场艾卢克斯尼克、加塔戈夫、阿巴特、维纳尔杜姆等等。都是买来后可以用近十个赛季的猛人。至于C罗、梅西这样的巨星，买不买都没多大关系，实际上很多不起眼的球员成长起来数值一点不比巨星们差。



本作中的妖人很容易就能涨出令人咋舌的数据，所以也不用特别追求现实中的知名球员

3.买卖球员的时机

不要以为有钱了就可以想买谁就买谁，在PES2010中有些球员是花多少钱也买不来的（实际上根本就不给你出价的机会）。在球探报告中，“购买可能性几乎为零”的球员，基本上就不要浪费精力去追求了，这些球员一般来说都是成长潜力很高的明星。但报告中“不太可能买到”的球员，在反复提出转会申请的情况下，是有极大的可能性买到的。注意，之前说“可能性几乎为零”的球员，也有可能变成“不太可能买到”。例如笔者在购买转生到赫塔菲队的内斯塔时，对方怎么也不肯卖，但当内斯塔成长到24岁左右时，可能是高达数百万的年薪让赫塔菲这样的小球队无力承担，球探报告就变成了“不太可能买到”，接下来很容易就买到了手。

至于卖球员，不要想等自己把好球员用到了三十多岁，走下坡路时才拿去卖掉，电脑可没那么傻。卖球员的最佳年龄段是28～30岁，这时即使已经使用了他七八个赛季，同时价值处在最佳点，也很好脱手。注意要卖的球员最好不要把忠诚度给搞没了（网上流传的把忠诚度弄到“心破裂”再卖的做法很不可靠），不能是合同的最后一年，否则球员一生气会拒绝续签合同，同时找球队自由转会，到时候就是鸡飞蛋打一分钱没有。在两个转会期到来之前一个半月左右，就可以把想卖的球员挂牌了，如果到转会期结束时还没卖掉，就可以把他移出转会名单，避免忠诚度持续下降，等下次转会期来时再卖。一般来说，一年两次转会期，合计能卖掉3～4名球员，就可以保证财政充盈。如果转会期里运气不好没有人来购买挂牌球员，也没有关系，这里有个小诀窍：在每个转会期开始的那半周存个档，如果球员没卖出去，就读档重新刷转会期，多重复几次必然有不同的情况出现的。



六月和一月的第一周开始就是转会期，可以存个档，没卖出去球员可以读档再来

4.青年队怎样刷妖人

青训真的是一个便利的宝库。这一宝库用好了，可以说受益无穷，巴萨1线队24人几乎一半出自青训，在

PES2010中打到10个赛季后整支队伍都是青训产品也不是不可能。在青年队刷妖人的方法很简单，在六月的最后一周存个档，进入七月转会期的第一周青年队就会刷新球员，最多10个，如果没有刷出满意的就读档再刷。没有被签约进一线队的就会一直留在青年队里，直到20岁时被新出来的青年队员给刷掉。一般来说，一线队的原始球员退役后大多数会在本队的青年队里转生，但也有小几率会转生到别的队伍里去（尤其是后卫队员），而且并不是说在本队退役就会在本队转生。比如笔者的AC米兰，小罗和皮尔洛等人到34岁左右都自由转会去了别的队，但转生都还是在自己的青年队里。而内斯塔一直留到了在本队退役，却偏偏在赫塔菲这样的小球会里转生了。所以这里基本上就是看几率和人品了。



幸运地以21岁因扎吉为模板的容克，左侧数据为因扎吉，右侧数据为容克

青年队里刷出的妖人，有部分是随机选择某些著名球星作为模板的，只要球探报告说此人让他想起了某某某，那么这个“小甜菜”的绝大部分数值无疑就是照抄了现在的某个著名球星（除了星级特技不具备，以及左右脚精度、受伤耐性和身高等几项会产生变化，有的甚至比原模型球星更强！）。例如笔者队里刷出的前锋容克，以因扎吉为模板，刚好因扎吉也在我的一线队里，调出来一看，这个15岁的容克果然照搬了21岁的因扎吉的数值，可以想见如果因扎吉此刻若是28岁，那么15岁的汤容克一生下来就是个妖怪了（其实现在已经相当妖怪了）。不过，这种模板妖人中有时候也会产生“杯具”的个体，例如笔者刷出来的“妖人”斯莱皮卡，以当时的亨利为模板。这本来是件喜事，但仔细一看亨利已经38岁了，正处在即将退役的最后一个赛季，体力和速度等数值都掉到了惨不忍睹的程度，这样一个妖人即便成长速度再快，巅峰期的体力和速度都肯定不会达到80……遇到这样的情况，只能赶紧读档了，否则比吃了一只苍蝇还难受。



这个不幸以38岁亨利为模板的青年队妖人“杯具”了

注意，由于转会市场上球员“销路”最好的是后场球员，尤其是中后卫，接下来才是中场和前锋。所以最好不要在球队里囤积太多前锋，多从青年队刷后卫，也方便以后赚钱。另外，青年队想要刷出更多妖人，把青年队的资金等级调到最高是必要的。



秘技屋

秘技 质量效应2



这款游戏的制作者是当今欧美流RPG的超级大腕Bioware，作为2008年科幻巨著《质量效应》的最新续篇，它拥有其他同类作品所无法比拟的宏大架构和精美画面。在开启秘技功能前，使用文本编辑工具打开\Program Files\Team JPN\Mass Effect 2\BioGame\Config\PC\Cooked\下的文件Coalesced.ini，找到以下字段，并修改其取值，保存后进入游戏即可获得相应的秘技功能。

AmmoPerShot=1：取值改为0，射击不用换弹夹

Health=1500：取值改为9500，更多生命值

MaxMedigel=1：取值改为9，更多的Medigel

MaxProbes=30：取值改为90，更多的探头

MaxFuel=1000：取值改为3000,更多的油

bInfiniteAmmo=true：取值改为false，无限弹药（此指令行有多处出现，需要全改）

秘技 黑暗虚空



《黑暗虚空》是由Capcom发行的一款科幻动作射击游戏，其特点是混合了空中格斗和地面第三人称动作射击模式，将快节奏的垂直战斗元素融入到了空战和陆战模式当中，不过其糟糕的操控性则受到许多玩家的诟病。在开启秘技功能前使用文本编辑工具打开\Program Files\CAPCOM\Dark Void\nativePC\SkyGame\Config下的文件DefaultInput.ini，找到所有带有“DebugBindings”字段的指令行，并将“DebugBindings”全部改为“Bindings”，然后取消DefaultInput.ini文件的只读属性，并保存文件。此后在游戏中按下以下按键，即可获得相应的秘技功能。

①正式版游戏

G：无敌模式

U：弹药全满

X：自杀

②试玩版游戏

G：无敌模式

U：弹药全满

X：自杀

B：切换显示屏

N/M/,/.：激活不同的速度设置





我的儿子祝奎达（完结篇）

■北京 罗四维

林晓：祝奎达的故事现在进入高潮了。老实说，我看到"幻影移形"四个字的时候，激动得差点流下了泪水，这是一个多么有丰富想象力的故事啊——毫无疑问，这世界上既然有用《星球大战》来塑造孩子世界观的家长，应当也必须有用《哈利·波特》来构想世界组成的家庭。这让我不由得将少年时代最爱的小说《爱丽丝漫游奇境记》找了出来，琢磨着怎样在我的房间里种一只蘑菇，再弄条蓝色吸水烟袋的毛毛虫……显然我要创造的世界难度大了点，不过老话说：有志者事竟成！祝奎达同学不就是如此成为一名绝地武士的吗？

至于这个故事的结尾，呵，我就不剧透了，总之这是个有趣而且有教育意义的故事，适合家长带小孩儿们一起阅读。

九

当我恢复清醒的时候，我发现自己已经在另一个地方了。

那戴眼镜的倒霉孩子站在我身边，完全呈现呆滞状态。在他面前，一个中年人正好像一只焦急的公鸡一样走来走去，踱个不停。

"你失败了，失败！"屋子里四处回荡着中年人的怒吼。"别想当什么傲罗了，你不会成为傲罗，你一辈子就到破釜酒吧里去擦地板吧！"仿佛是为了回应这恶狠狠的威胁，那孩子终于哇的一声哭了起来。【注25】

"闭嘴！"中年人继续咆哮。"白痴！泥巴种！死孩子！纳威的家养小精灵！我没有你这样的儿子！"

"但是，但是爸爸，我及时把他带了回来。"

"有什么用！有什么用！你的脑子简直好像一个巨人！"中年人毫不留情地打断了这句辩解。"如果我是一个巫师，我一定比你的反应快10倍，我白教你了，教授一定会失望，现在全完了。"

我没说话，我根本弄不懂他们到底在说些什么，所以我干脆乐得安静一下子，我毫不怀疑奎达会解决这场危机，找到我，然后在我的面前把这一对奇妙的父子教训一番。但问题在于一个强者不管在哪里都会被人注意到，那个中年人终于抛下了还在抽抽噎噎的孩子，向我走了过来。

"呃……我本来是让孩子把你接过来的，这死孩子弄砸了，现在我也不知道怎么办了。"

这个中年人用这句话开头，接下来拉拉杂杂又说了半天，简单来说，这个家伙有一天看了几本叫《哈利·波特和其他什么东西》的书（我得指出，每个"其他什么东西"都是不同的东西），然后忽然就有一个什么学院的教授找到他，对他说他的孩子拥有异能，然后他就下定决心让自己的孩子变成一个魔法师，光宗耀祖。我真的很怀疑他是怎么把这种不切实际的想法延续下来的。

一开始他很兴奋，好似找到了知音，还从书架上翻出三五年前的教育笔记之类的东西给我看，但我只是死死地盯着他，眼神里除了疑惑还是疑惑，这家伙被我盯得似乎有些发毛，终于忍不住开口问我："你为什么不说话？咱俩交流一下育儿心得？"

喔，我真难以相信面前这个家伙是个正常人，我有那么一段时间还真的以为他在拿我寻开心或者是想做点别的什么，但看上去他越来越像是玩真的，于是我只能叹了口气对他说："如果你想要做什么，就拿出点儿诚意来。"

那家伙看起来很错愕："我没骗你，那些人很危险，只有咱们一起……"

"别说这些！"我不客气地打断了他，"说点真的吧，别把我当小孩子。"

"怎么不是真的呢，都是真的，教授让我把你们接过来，现在咱只能等消息。"

"和你的孩子去玩游戏吧。"我斩钉截铁地回答他。"你想拿我当一个白痴？你们一定会后悔，但你们别想用我来威胁我的孩子。"

这个家伙仍然摆出一副诚恳的嘴脸，想要继续编造他的胡言。我看着他的样子，不由得心中生出一股怜悯之情，可怜的家伙，看起来他真的相信自己所说的，这个倒霉蛋一定是被自己的欲望弄疯了。

但我必须弄清楚奎达现在面临什么局面，于是不管他说什么，我只是问到底是谁冲进了我家，到底是警察还是什么犯罪组织，大概三五句话之后他又受不了了，干脆把手里的东西放下，双手撑在书桌上，一副要摊牌的样子："我说了，是那个不能提名字的人！"【注26】

"那他叫什么？"

"我都说了，不能提。"

直到现在他还试图保持着某个神秘怪胎的气质，真是可笑。这个倒

【注25】傲罗、破釜酒吧、泥巴种等词汇均来自于奇幻小说《哈利·波特》。

【注26】在《哈利·波特》中，最大的反面角色伏地魔被巫师们称为"不能提名字的人"，伏地魔具备神秘的魔法力量，性格凶残，任何谈到他名字的人都会被他感知，并可能受到食死徒的攻击。

霉的笨蛋，滑稽的白痴，他本来可以一直沉浸在他自己营造的世界里，快快乐乐直到自己变成一个老笨蛋，但他却一定要问个清楚。好吧，我相信我的儿子祝奎达正在寻找我的线索，一名真正的绝地又怎么可能让他的父亲身陷险境？这家伙的脑子反正也已经这样了，我并不介意在他死前把真相告诉他。

"你把我当三岁孩子了？"我看着他，自己甚至能感觉到浑身向外散发着轻蔑和悲悯的能量，"《哈利·波特》是本小说，你竟然以为它是真的？"

"现实点吧，走到大街上，晒晒太阳。"我继续说下去，"你不是什么天选之人，你也没有什么魔法——你上过中学吗？找份工作，春节带儿子一起回去看看他奶奶。"

"如果你愿意的话，我可以让我的儿子原谅你，但你要确保不要对任何人说起他是一个绝地。"我继续补充，"但说实在的，你不能再这么瞎想了。"

一开始他只是呆呆地站在那里，然后几乎有那么一瞬间，我觉得他就要失控了，你看，我早就说过我担心这个可怜的年轻人无法承受真相，他已经沉浸在自己的世界中太久了，这个世界上到处都有这样的傻瓜蛋，把那些屏幕里的东西当真，直到有一天发现了真相然后就被击垮了。我看到他完全扔掉了假装出来的风度，脸涨得通红，对我怒目而视，仿佛要冲到我的面前把我吃掉，但他最后终于还是没有这么做，只是喘着粗气问我："你……你的儿子……"

"是个绝地。"我骄傲地说，"没错。"趁他喘气的工夫，我还趁机警告他不要把这个秘密告诉别人。

"那么，既然你的儿子是个绝地，你怎么会觉得《哈利·波特》不是真实的？"

"你是个白痴吗！"我有点失去耐心，"那是一部电影，你懂得什么叫电影吗？"

"《星球大战》也是一部电影！按你的说法，它也不是真实的。"

"你在开玩笑？"我简直不能理解他的逻辑，"我的儿子是个绝地，你怎么能说他不是真实的？"

他看上去好似有千言万语在心头，但最后他终于叹了一口气颓然坐下。我当然趁此机会继续追击，试图把这个完全沉迷了的中年人拉出幻想的泥潭，但他朝我大喊大叫，说到动情之处，还能咆哮出一堆莫名其妙的文字，最后他对我怒吼："闭嘴吧，你说你的儿子能逃出来，那我们就等着好了。"说完这段话，他又转过头对自己的孩子叮嘱了一句。"别给我丢人！"



等待的时间挺难熬的，我正好借此机会回顾一下奎达这八年来的成长历程。我从他呱呱坠地想起，那个时候我们曾经发誓要让他成为一个最伟大的绝地武士。我脑海中闪回起我和奎达生命中那些闪光的瞬间，比如怒催原力斩毡巴、夜袭保安盗金库之类的场景。我做了一本成长记录册，上面详细记录着奎达的成长轨迹。

我本来可以一直沉浸在幸福之中，但美中不足的是那个怪人还在我身边咆哮，他试图让我相信他通过勤劳和教育让他的儿子拥有了魔法，我看这家伙脑子有点不太正常，他时而高高兴兴地给我看他儿子拿着一根筷子指挥盘子的照片，时而好像想起什么一样回头斥责他的儿子为什么还没有贴好闪电标志【注27】。而他的儿子，那个戴眼镜的可怜鬼就只能抽抽噎噎地拿出一张闪电贴纸贴到脑门上，我真的觉得他们都是疯子。

"所以当我看完，我就觉得，也许真能成！"他正在向我讲述他是怎么下定决心这么做的。"早年我发现相对论不对劲，写了一本书讲我的想法，但是没人给出版，后来也就算了，这孩子是我唯一的盼头。"他慈爱地拍拍站在他身边的小眼镜，我看到他一伸手那孩子就哆嗦一下。"这孩子可怜，他妈跑了，就我一个，又当爹又当娘。"

接下来他又开始唠叨，说他最希望自己孩子出人头地，孩子有霍格什么【注28】名师指点，在魔法方面造诣惊人之类的话。又提到那个名师给他打电话，说神秘人复生了（说到神秘人的时候，他明显打了个冷战），正在准备统治世界，让他找到我们，把我们救出来，因为他的儿子有爱之魔法的保护所以安全无忧之类的我完全羞于复述的话。这种不间断的唠叨直到房门被奎达踢开才被打断。

祝奎达好像一阵风一样冲到了父子二人面前，湛蓝的剑芒早已逼近两人颈部。

"放开我的父亲。"奎达的声音冷静又坚定。

这父子二人显然被吓得屁滚尿流，但这父亲看上去还真算硬气，他一把把孩子推到身后，一边高呼一声："用那个啥索命！"

几乎是瞬间，蓝色的剑尖就逼近了那个孩子的眉心，紧跟着光芒一闪，那孩子手里的筷子被光剑切成三四截，噼里啪啦掉在地上。这些贫弱的常人，他们竟然认为他们可以同一个绝地天才抗衡。这孩子呆了半晌，紧接着就又哭起来。他的父亲在旁边垂头丧气，好像一只被割了冠子的鸡。

"呃……留下他们的性命。你应当。"门口又传来熟悉的声音，这真令我有点吃惊，罗四也跟着来了。

他还尽力保持着尤达的样子，但是明显有些心神不安，句子的倒装顺序听起来也不那么顺耳，他让奎达好好审讯这对倒霉的父子，自己则留下来向我叙述所发生的事情。按照他的说法，他是大概五分钟之后到我家的，在门口被两个夺门而出的黑袍人撞了一下。家里现在一片狼藉，两个人被斩成了数十小块。

听上去我们就有了不小的麻烦，当然这也在我的预案之中，现在我们得赶快坐上火车回到我的老家哈尔滨，然后再到附近的村子里隐居。当然，我和童彤会失去工作，但是这也不算什么，我掏出手机准备打电话。

但接下来罗四又抛出一个问题，童彤也被他们掠走了，按理说在奎达的保护下她应该非常安全，但现在她不见了。所以奎达和罗四只能放下一地碎肉块跑出家门，他们先找到了我，而他们找到我的方法是罗四给我打了个电话，我所在的地方离他们挺近的。

"尤达大师，父亲，我已经询问过这两个平民了，此事和他们没有关系。"祝奎达收起光剑向我走来，他穿着练功用的长袍，看上去就是一名真正的绝地武士。在他的身后，父子二人正在低声争辩着什么。

"他们对此并不知情，这是个神秘的组织，也许是贸易联盟，或者是赫特族的某个小帮派。"奎达做出了结论。

"教授说是神秘人……"那个戴眼镜的孩子在旁边怯生生地插嘴，但

【注27】在《哈利·波特》中，故事的主角哈利·波特额头前有一道闪电状的伤疤，这条伤疤是伏地魔意欲杀死他时留下的，也是他最显著的标志。

【注28】此处应为"霍格沃兹"，霍格沃兹是《哈利·波特》中最著名的魔法学校，几个主人公的大部分活动都在霍格伍兹中展开。

他的父亲马上狠狠地拍了他头一下。孩子马上露出一副委屈的表情，眼泪在眼眶里打转。

“大师，我们需要救出我们的母亲。”奎达转向罗四，开始整理身上的袍子，把剑柄放在手里翻来覆去地转动。“我们现在马上就出发。”

“不！”我制止了奎达，这个孩子的善良可能成为他最大的缺点，“你的母亲现在已经落到西斯的走狗手中，他们的目的就是为了控制你，所以你必须克制，我们要从长计议。更何况大师说过，你母亲的个人通讯器关机了，我们现在没法找到她。”

没错，个人通讯器，我相信你们都知道我想说的是什么，但这不是最重要的问题，重要的问题在于，我怎么会因为童彤而让我的孩子身涉险境？我们现在需要回到哈尔滨，然后慢慢地等待，等待他有足够的能力面对整个银河系的邪恶力量，现在，挫折可以让他成长。

“但父亲……”

“冷静！”我严厉地向奎达指出，“不要让怒火影响你的判断。”然后我转向罗四。“大师，您的意见如何？”

“呃……”我能看出罗四在犹豫，于是我开始朝他挤眉弄眼。

“说得对，你的父亲。”他艰难地挤出这两句话，“需要冷静，避免让愤怒吞噬你，你必须。”

按我们之前的惯例，尤达大师此时应该讲一个小故事，而且这个故事的例子非常典型，所以罗四开始讲述阿纳金天行者为了救母亲不得已杀死了一船沙民，这残暴的行为在他心中投下了邪恶的种子，最后被黑暗面吞噬，但一阵莫名其妙的奇怪声音忽然打断了他的发挥。

听起来这声音好像某个人在遥远的地方鬼叫，又好似一只什么畜牲被人割断了喉管正在垂死挣扎，我们都四处张望，最后把目光聚集在房门处。在我们都反应过来之前，祝奎达已经冲到门口一脚将门踢开，门外空空荡荡，只有地面上的一张光盘。

我费了不少时间让这张光盘能在那爷俩的电脑上播放。按父亲的说法，这台电脑连着神秘的黑魔法网络，只有具备足够辨别力的成年人才能使用它，这个说法倒是挺时髦的。

“是妈妈！”当童彤的面容出现在屏幕上的时候，奎达扑到电脑前叫了起来，他毕竟还是个孩子，还不能像真正的绝地一样完全控制自己的情感，但如果给他足够长的时间，我相信他能做到这一点。

“有人在听吗？我叫童彤。”我们几个人面对着一台14英寸的显示器，这东西上布满灰尘，严重磁化，刷新率不足40赫兹，这让童彤的脸看上有点发蓝，而且扭曲得厉害。但她的声音还算正常。“如果有任何人看到这段视频，请来救我，我被他们绑架了，我被困在小路吧213号。”她迟疑了一下，仿佛是在反复掂量这个奇怪的地名，但马上又继续说下去。“不管谁得到这份信息，你们是我最后的希望，我会被他们抓住，不要使我失望！”【注29】

十一

我们大约用了10分钟准备出发，然后我大约用了30分钟狠狠地打击那对倒霉的父子。我对他们讲述教育的方法，告诉他们要依靠脚踏实地，试图让他们相信把孩子变成巫师的想法是多么愚蠢。但那个父亲好像一个白痴一样完全沉浸在这个疯狂的想法里，我基本插不上嘴。他不停地埋怨自己的孩子，说他是泥巴种，辜负了他的希望，让霍格沃兹的老师失望，然后转向我要继续和我交换教学日记，还当着奎达的面问我星战是什么东西，有没有教学参考书。如果不是手头还有事情要处理，我真想让奎达一剑斩了这个败类。

我一直和他激辩到奎达无法忍耐，离开之前我本想让奎达削掉父亲的左臂以示告诫，但最终还是放弃了这个念头。在此期间，那个中年人在痛骂他的儿子，从让老师失望，让自己的父亲丢脸开始，说到上次配错了吐真剂，那个孩子怯怯地回答那些配方完全不对，但换来的只是更多的责骂，中年人指着奎达说自己的孩子令他蒙羞，还不停地重复他的孩子从来都不能冲进建国门地铁站的一又二分之一号线。直到我们离开他们家，我还能听到屋子里传来的斥责声。这种粗暴的教育方法真是令人羞愧，他的儿子怎么可能有所成就?

要找到小路吧这个地方还有点困难，我们问了几个出租司机，最后才来到光盘里所说的地址，那是一栋破楼，看起来毫无生气。

“尤达大师，我们兵分两路，我和父亲直接用光剑切割楼板，去直接解决头目，救出我的母亲。”奎达就像一个真正的绝地一样很快地提出了战术计划。“您需要在这里为我们断后，对付那些可能出现的喽啰，这样可以保证我们以最快的速度达到目的。”

罗四看上去有点犹豫：“呃……奎达，应该一起走，我们。”他显得有点慌乱，然后他补充道：“很多人都是这样被击败的，对于那些没经验的绝地来说。”

“大师说得没错，奎达。”我补充，我也不想让罗四就惨死在这里，在这些问题上，我从来都很关照朋友。

做好万全准备，奎达做前锋，尤达大师殿后，我们踢开了房门。真令人吃惊，大厅里只有一个被绑得严严实实，好像粽子一样的家伙，他正对着墙壁呻吟，看上去很是痛苦。

“月饼！”罗四冲到前面，“你怎么会在这儿……你……你瘦了……”

真是令人惊喜的相逢，我真没想到会在这里遇到他，没错，这个家伙的确叫月饼，他也曾经是我们的朋友，我用了曾经这个词，是因为他在这里出现的原因显然对我们没好处。

“你为什么会在这里？”罗四使劲摇晃着他的肩膀，看起来和所有肥皂剧里头的描写都差不多。这个叫月饼的家伙被他晃得咳个不停，只能用呼吸间隔来回答他的问题，按他的说法，他被人打电话叫来参加一个饭局——他们总是一听到饭局就不要命，然后到了这里发现被骗了，那个人扔出好些激光发射器（听他叙述好像那种大号的激光笔）让他安装——他是个博士研究生，本行就是干这个的，所以看起来那人还事先做了不少研究。

“所以……咳咳……”月饼艰难地握住罗四的手。“然后我就被打了一顿，你要小心……前面很危险……”

交代完这些话，他就好像一个电视剧里真正的倒霉角色一样晕过去了。我和罗四对视了一眼，没错，有什么事情不对劲，看来是我曾经的朋友中的一个现在背叛了我！我知道他们想要什么，他们嫉妒我，他们因为毕生也无法拥有这样优秀的儿子而嫉妒，这嫉妒让他们发狂，现在他，或者是他们，终于开始动手了。

罗四小心地把月饼安顿好，我们继续上路，真让人奇怪，我们根本没

【注29】在此处，祝奎达的母亲童彤求援的方式和《星球大战Ⅳ——新希望》中，莱阿公主通过R2D2向欧比旺·科诺比求救的情节和话语基本相同。

有遇到什么人，除了偶尔从某个角落里射出一两束激光外再无什么惊奇，就这一两束激光也均被奎达完美阻击。他在前方迎着激光束前进，手中光剑将四面墙壁映得流光溢彩。我跟在身后，看着他矫健的身影，不免热泪盈眶。我的孩子终于长大了，迟早有一天他将会离开我们，追随着其他绝地大师，周游宇宙。我人生的所有意义都寄托在我的孩子身上，而现在他证明了自己，我完全有资格骄傲。

我们大约花了20分钟走完走廊，最后一扇大门挡住了我们的去路。祝奎达停在门前，静静地站了一小会，然后把袍子的头罩拉下，挡住自己的脸，双手在胸前环抱，现在他看起来就是一位真正的绝地。然后他推开屋门，走进屋子。【注30】

屋子里只有一个人，童彤不知踪影。

“把我的母亲交出来。”祝奎达永远知道最有效的沟通方法是什么。

我们面对的家伙身材不高，全身黑衣，还戴着一个黑色的防毒面具，看起来真像一个他妈的变态，他手里拿着某个奇怪的装置，胸前还挂着一坨东西，有了这么一套装备，足以让人明白他其实是想让别人把他认成黑勋爵达斯·维德【注31】。现在他站在一个大约一米的台子上（见鬼，我根本想不清楚屋子里为什么会有这样一个台子），看上去很骄傲的样子。

“把我的妈妈交出来。”祝奎达谨慎地慢慢走上高台，逐渐接近这个变态。

“你的妈妈没事，孩子，但首先……”他的手没有动，但三四束光束忽然从四面八方射过来，奎达挥动光剑挡住其中两道，但光束他一定还漏了一道，因为我觉得左腿一热，身体不受控制地瘫软在地上，没错，我被击中了，而他的手里一定有个遥控按钮。

“你杀了我的父亲！”几乎就在我倒下的一瞬间，祝奎达仿佛被愤怒和激动吞噬了，但他马上就又平静下来。

现场一片寂静，只有那个怪人的呼吸声充斥四周，在大约1到2秒令人窒息的沉默后，他终于开口了：“我就是你的……妈妈！”【注32】

十二

伴随着话音结束，他猛然把脸上的防毒面具摘掉，就在那一瞬间，我因为巨大的惊惧而浑身颤抖，没错，这个在奎达面前的人正是童彤。

“不！”奎达看起来完全丧失了思考能力，童彤的眼中燃烧着怒火，这让她看起来狰狞又恐怖，她一步一步地向奎达走去，而奎达则被她逼得不住后退，他们谁也没有注意到那个台子的边缘。直到奎达一脚踏空，摔在地面上。

现在我的儿子静静地躺在水泥地面上，他的光剑就掉落在手边，他看起来被摔昏了，他的左手臂以一个奇怪的姿势弯曲着，看起来似乎是已经断了。

“你杀了我们的儿子！”我挣扎着坐起来，对着童彤愤怒地大叫。我最宝贵的儿子，我真不敢相信这一切竟然是这个恶毒的女人所作的。

“这一切都该怪你！”童彤看上去完全失去了理智。“你，还有你，你们这些怪胎！”她指着在旁边的罗四，后者畏畏缩缩地往墙角爬去，瑟瑟地缩成一团。



“从一开始我就不该相信你！”现在童彤好像一个愤怒的怪兽一样在地上走来走去，“星球大战！我真不敢相信你能这样做，我绝不会眼看着你毁了我们的孩子，绝不，我要为他的一生负责，我再不会让你控制他了！”

“你他妈在说些什么！”我朝她大吼，如果不是因为我现在站不起来，相信我已经冲到她面前用手扼住她的脖子了。“我们都看到了，我的教育有成果，他会成为一名绝地！”

“去你妈的绝地！”她看上去完全丧失了理智。“这都是在你心中的梦想，是你的，不是他的，也不是我的，会用光剑又怎么样！你为了这个毁了我们的儿子八年！”

“我们有成果……”

“什么成果？拿着光剑砍人？把人切成肉块？变成一个没有家庭没有感情的老学究？向你的孩子学习一些莫名其妙的话？够了！这不是我想要的成果，我本来是希望他能够驾驶飞船遨游星际，同柯克和史波克【注33】一起探索无疆的宇宙，不！我从来就不想让他成为什么绝地，该死的绝地！该死的《星球大战》！他本来可以成为企业号【注34】的船长的……”

该死，这个女人心中原来一直隐藏着这个黑暗的想法！

接下来童彤就开始哭泣，和她以前所做的一样，看起来她说出自己心中的想法之后就崩溃了。我现在需要自救，我必须把我和奎达从这个疯狂的女人手中救出来。

我用目光向罗四示意，现在我需要他偷偷走到奎达身边，把他叫醒。但这家伙看上去完全吓破了胆，好像一只猴子一样蜷缩在墙角边。

【注30】此处奎达的装束同《星球大战VI——绝地归来》开场时，天行者卢克深入毡巴皇宫时的装束一致。

【注31】黑勋爵达斯·维德，又称阿纳金天行者，为《星球大战》前传中的主角，同时也是《星球大战》后三部曲中的最大反派。达斯·维德是《星球大战》的代表人物，在世界各地拥有众多崇拜者，关于他的经历，在此不再赘述。

【注32】此段对话是在向《星球大战V——帝国反击战》中最为经典的一幕致敬。

【注33】文章中出现的“柯克和史波克”分别指地球人“詹姆斯·柯克”以及瓦肯星人史波克，这两者分别是欧美著名的科幻电视剧集《星际迷航》中“企业号”飞船的舰长及科学官。《星际迷航》（Star Trek，又译星舰奇航记，星空奇遇记等）是项集合名，指的是全部设定在同一个虚构宇宙中的六代电视科幻电视系列剧（总共726集）、十一部电影、上百部小说、电视游戏以及其他虚构作品。它描述了一个乐观的未来世界，在那时人类已经战胜了地球上的疾病、种族、贫穷、偏执与战争。主角们探索银河系，寻找新世界并且与新的文明相遇，同时也帮助散播和平与理解。《星际旅行》是科幻娱乐界史上最受欢迎的名字之一，也是电视史上最受欢迎的系列电视系列剧之一。

【注34】企业号（Enterprise，也译进取号），是《星际迷航》中最为知名的一艘飞船。实际上，自1966年首播，《星际迷航》的大部分故事情节都围绕着企业号的驾驶舱展开。由于该剧集的巨大影响力，“企业号”也成为科幻爱好者家喻户晓的宇航飞船。

"每一次我看到你把《星球大战》的东西给奎达看，就浑身发抖。"童彤好像忽然想到了什么一样，又折回身来对着我大叫，看上去很想把我吃掉。"打打杀杀，让我们的孩子去一个偏僻的星球和一群苍蝇打架，最后在一片泥水里结束余生，这就是你们的想法，你甚至没有问过他喜欢什么。他的未来应该是个舰长，穿着笔挺的服装，贴身又精美，上面镶着金线，但现在他只能穿粗布的袍子……"接着她又抽抽噎噎地哭起来，这些女人，他们永远把自己的想法藏在心底，一点不露出来，然后直到自己绷不住，来一个范围巨大的爆炸！现在这一摊局面简直是乱到了极点。罗四已经被吓破了胆，但现在只能让他接近奎达。

我用目光对罗四大喊："走过去，把他弄醒，否则我们都得死！"

罗四则歇斯底里地用目光回答我："我不敢，我不敢我不敢！"

我尽力在脸上做出最狰狞的表情，希望这能让他明白我的命令有多坚决，在看了他大概3分钟后，他终于迟疑地朝奎达的方向稍微移动了一下，在此期间，童彤一直在屋子里哭泣、大叫。

"我没法阻止你们，我试过，各种方法都试过，我也对自己说过，算了吧，放手吧，但我没办法，我没办法……"

"我不能让你们再这样祸害我的孩子了，看你那些朋友，他们还有一点儿像正常人吗？你们都是一群变态！变态！变态！

我看到罗四正在缓慢地朝奎达移动，现在我需要拖住童彤，至少让她别注意到罗四，这样我们就会有机会了。



"原来这一切都是你干的……"我不知道自己该说点什么，但我直到自己该说点什么，但这句话好像起到了我想要的效果，因为她怒气冲冲地冲过来，几乎用手指戳到我的脸。

"是，没错，是我，就是我，我不能再眼睁睁地看着你们再这样祸害我的孩子，自从你们把那三个笨蛋干掉后我就知道我不能再坐视不管了，我怎么能让我的孩子变成杀人凶手？我找了一个笨蛋，和你们一样笨的那种，让他看《哈利·波特》，然后对他说其实他把他的孩子教育成巫师，他就好像一条鱼一样上钩了，我在他们面前露了两手，弄了个带显示器的衣柜，他们就深信不疑，在他们眼里，我就是霍格沃兹的一名教授。哈，我就知道他们靠不住，所以我留了后手，你是不是以为那些黑衣人是忽然出现的？他们早就藏在衣柜里了，我一直用这手耍得那两个笨蛋团团转！现在我终于有机会把我的孩子从你们这群疯子中解救出来了，我会告诉他事实，没有星球大战，没有什么绝地，没有共和国和西斯，我们是在地球上，我们隶属于星际联邦，而我为他选定的未来道路就是成为企业号的舰长，我会教他克林贡语【注35】和曲速引擎飞行算术，以及其他所需要的一切。"

"疯子，你这个没脑子的女人！"我终于无法忍受她的愚蠢和疯狂了。"去你的企业号和克林贡帝国，你怎么能把一个飞船驾驶员和绝地相提并论！"

"你才是疯子！如果他成了绝地，我就再也看不到他了，而且一个舰长更受人尊敬，工资也高！"

"愚蠢固执的女人！你就希望奎达学历高、受尊敬、工作体面，好让你在同事和朋友面前有面子？"

"别再叫他奎达！我要给他取名孙柯波！【注36】"

我们的争论被一声呻吟打断了，罗四终于爬到了奎达的身旁，而且看上去他已经唤醒了奎达。而且，我确信奎达听到了我们的对话。

十三

直到现在，我还能够记得那天发生的事情。

奎达站起身来，平静地看着我们，目光是那么温和。我和童彤两个人停止了争吵，是的，我想要对他说点什么，但他的眼神让我知道我应该闭嘴。

接下来奎达把光剑唤入自己手中，然后插在腰间，他低着头想了一会，然后向门口走去。

童彤试图叫住他，但奎达没有回头，是的，你没法要求一个绝地在被你欺骗后仍然会接纳你，即使他是一个孩子。

就是这样，我们就这么看着奎达的身影消失在门后。

我想我成功了，我的儿子已经成功地摆脱了家庭的羁绊，要成为伟大的绝地，就必须舍弃亲情和朋友，在这个冰冷的世界上独自跋涉。现在他要一个人继续面对这险恶的世界，但我毫不担心他会应付得非常好。

好多年过去了，我再也没有见到过祝奎达。

我相信他现在可能已经在银河系中穿梭，跟随他的绝地同伴们，在某个行星上清除帝国余孽，也许我一辈子得不到他的消息，但我很满足，这样就很好了。

我也原谅了童彤，虽然她曾经做错过，但我相信她的出发点是为了爱。现在，我和童彤的女儿祝柯波已经3岁了，她已经能说出不太成句子的克林贡语，也能做出"生生不息，繁荣昌盛"【注37】的手势。罗四现在的身份是星际联邦的前任舰队司令，精进号舰长，他会教授祝柯波关于浩瀚宇宙中的知识，我还要找一些有足够数学基础的人教她曲速引擎的知识。总体而言，一切顺利。虽然她是个女孩，但我相信她会成为历史上最伟大的星舰舰长。

这就是我的儿子祝奎达的故事，一个饱含泪水与成就的故事，一个坚定而勇于奉献的父亲和一位幸运的儿子的故事，但归根结底，这是一个关于爱、梦想与教育的故事。（全文完）P

【注35】克林贡语（Klingon Language）是除了世界语之外最完善的人造语言。这套语言是为了20世纪末期美国著名的科幻电影和连续剧《星际迷航》（Star Trek）而发明的。在影片中，使用这种语言的克林贡人是一个掌握着高科技却野蛮好战的外星种族。克林贡语的发明者是美国语言学家马克·欧克朗（Marc Okrand）。

【注36】这个名字中的"孙"来自于童彤的姓氏，而"柯波"则分别来源于企业号舰长柯克以及科学官史波克，很显然，这个名字的构成方式同"祝奎达"如出一辙。

【注37】生生不息，繁荣昌盛（Live long and prosper）是《星际迷航》中瓦肯人的祝福手势，在社交中，瓦肯人喜欢用合并食指中指与合并无名指小拇指分离的经典手势问候，表达祝福，和平等含义。



林晓：星尘和Artec在这个春天离职。现在，“实用软件”栏目由小白同学负责；而“新品初评”与“硬件评析”栏目，则由魔之左手接任。魔之左手这个名字，是不是有点耳熟？呵呵，这可不是编辑部里的新员工。来，看看他的故事，你就知道当这位同学庞大的身躯穿过编辑部狭窄的走廊的时候，我们为什么激动了。

编辑部的故事 魔之左手，回来了！

■北京 魔之左手

“我魔之左手又回来了，哈哈哈！”，“独霸评测室！”，“三份米饭！！”久违的声音又一次回荡在编辑部，魔之左手忙碌的身影再次占据了编辑们的视野，不对，似乎是占得更满了一些。

“你又胖了吧？”林晓姐姐直爽的问话真是让人难以接受啊，“强壮不能算胖……强壮！……评测编辑的身材，能说胖么？”魔左使劲地争辩道，愤愤的又吃了一碗饭。壹分在旁边偷偷地鼓掌，直到林晓姐姐狠狠瞪了一眼他那已经变得和西瓜一样圆的肚子。尽管几年前魔左就已经在杂志上介绍过自己，不过岗位有了很大变动，这次林晓姐姐要求他重新写一次自我介绍，报酬嘛，已经变成了魔左面前的一摞空碗。

在吃饱喝足之后，魔左振奋精神，开始了回忆之旅：

其实我总体来说，算是个动物爱好者，因为它们都很好吃，只有据说不好吃的猫，就没啥用，只能放在家里养着了，所以家里有一只大肥猫，至于它现在的模样是不是受到了我自己体型的影响，这个不予置评，什么什么？说我家第二宠物——两厢“小福（福克斯）”体型也随我……林晓姐姐等下，我让他见识一下我们哥俩强壮大PP的威力，反复碾压碾压碾压……咳咳，解决掉了。

除了动物之外，我对所有的新鲜事物都很感兴趣，比如外星人啊，大怪兽啊，还有穿越文啊，盗墓秘籍什么地，不过很遗憾，这些东西离我都太遥远了。好在现实生活中也有那些不可思议的事物能让我拿在手中，亲身感受，比如现在正在我身边呼呼大叫着努力生成各种绚丽图像，最后还要努力给出一个前无古人的“考试成绩”的GTX480显卡；还有一堆躺在评测室里，等着我去感受它们身上凝聚的人类最高智慧的数码硬件产品……所以评测工作总是让我感到很满足，至于有多满足，嗯……和吃红烧肉差不多吧。



两厢“小福”（左上图）和猫咪“亚亚”（右上图）是魔左（左下图）的两大宠物

说起来，2010年已经是毕业的第十年，我竟然又一次走了相同的道路，再次告别西湖边的母校走进大软的大门。而一切却又有了非常大的变化，母校的主校区已经搬迁到一个更加宽阔的地方，游览新校区甚至要依靠当年的同学驾车指引；大软编辑部也重新调整了布局，美工mm们搬进了大办公室，让编辑部多了不少色彩哦，不过也让本来路痴的我在头两个星期完全抓瞎，多次在Cross的座位旁找大漠，或者惊讶地指着游戏平台问：“8神经又搬哪里去了？”。

另外作为山顶洞人（北京人的后代），我还超级喜欢德云社的相声。这里我要学老郭向诸位嘱咐几句：“大家要是在我负责的栏目里看到错误，千万别跟别人说，偷偷告诉我就行了，至于别人的错误，大家可以随便笑哦。我来带个头，哈哈哈哈！”

林晓姐姐：魔之左手目前被其他编辑堵在评测室里，无法写结尾了，只能隔门让我问大家一句，他主持的“硬件评测”和“新品初评”栏目，大家是喜欢看啊，还是喜欢看啊，还是喜欢看啊？

快评

网络时代是不是让人越来越懒呢？什么都从网上下载，当然我也有上传东西，共享才是网络的王道。看了这期专题的《下载时代的免费人生》，对下载这种生活方式能否继续真有点担心。希望我是杞人忧天才好，共享这么可贵的精神，可不要被商业化夺走了。《星际争霸Ⅱ》体验来得正合适，我刚刚下载好了Beta版，这几天又有事情做了，保不准儿我也写个体验什么的。这期的游戏小说太有趣了，我老爸要这么折腾我我早跟他急了，可怜的祝奎达同学，忍受这被操控的人生吧！

（新疆 和田有玉）

林晓：天气一天天热起来，“大软”也在渐入佳境，希望带给读者更多有趣有用的电脑体验。2010年5月上的这期杂志你觉得怎么样？欢迎拍砖或者给小红花，E-mail给linxiao@popsoft.com.cn说出你的第一感受。精彩的评论将被刊登在杂志上，还能得到一份精美的礼物。





DR留言板

各位编辑：你们好！

感谢你们在百忙之中抽空阅读我的邮件。我非常喜欢看“大软”的“专题企划”栏目，每一篇都会给我带来很多新的想法。我是学生，订购一年“大软”的费用对于我来说不是小数。我想问的是，“大软”有没有关于某个栏目的合订本（最好是“专题企划”的合订本）？我想像我这样对某个栏目情有独钟的读者也不少，这样的合订本肯定是会大卖的！**（网友 “大软”最忠实的读者）**

林晓：谢谢你提出的建议。虽然我们目前还没有制作单独栏目合订本的计划，但确实有很多读者希望我们出“专题企划”“龙门茶社”等栏目的合订本，这些意见我们会考虑，并在时机成熟的时候满足大家的愿望。

“星际Ⅱ”浩浩荡荡势如破竹地来了……一个Beta版就够我们玩得屁颠屁颠不亦乐乎。正如“大软”中所说，一切为“星际Ⅱ”。我都花血本买了3个新鼠标了，我希望“大软”哪天能做一个关于鼠标的专题，我对它还是很感兴趣的。对了，上下刊能不能也加点桌游的内容？我们班同学都在玩《三国杀》，卡牌破了用手机玩，很有热情呢……**（黑龙江 赵润泽）**

林晓：“星际Ⅱ”那画面那操作感觉，别说游戏迷，连我这游戏菜鸟看见了都有点手痒，估计又能占据玩家电脑硬盘相当长的时间了。鼠标专题鼠年的时候硬件栏目做过了，你可以查查看，那一期杂志上三 个栏目联手说鼠庆祝新年，挺热闹的。桌游内容我们会考虑，这的确是眼下的大热门，手机也能玩啊，看来我OUT了……

我很想知道枫红一刀流的联络方式，他的生活真好，宅在家里玩电脑，哪像我似的，每天都要背个破书包去上学，学得好有什么用。再说学校电脑太差劲儿了，清华同方的老机子，操作系统还是Win98的，速度慢得不得了，装个“红警”都难玩儿，一节45分钟电脑课，讲课后余下的时间只能玩几局空当接龙。没办法，山里人，外面的世界多精彩，可是看得少。人生真悲哀，现实太残酷，哎。**（甘肃 谢志辉）**

林晓：枫红同学也不是一开始就能宅的，宅需要本钱——知识的积累，学习的能力，还有耐心与毅力，否则，他再怎么宅在家里对着电脑也不能创造经济效益，养活不了自己。学得好还是相当有用的，起码，它让你将来面对机会的时候有能力去抓住。学校条件差，固然是困难，但在困难中逆流而上的人那是一大把一大把的。所以，希望你能从成功者身上学习他们的经验，克服困难，努力为自己创造不悲哀的人生。相信你只要努力，就一定能够实现梦想的。

“农场”经济的兴起是一种很好笑的现象，不想说太多。**（网友 最早玩农场的路过）**

我现在开电脑只是为了下载东西，拿PSP玩里面没有RMB玩家的游戏。**（福建 薛毅康）**

没想到网络文学产业的危机那么严重，以后都不下载盗版小说看了！**（湖北 李文）**

林晓：最近在软盘注册无法收到验证信件的朋友不必着急，请来信给我告知你的注册ID，软盘管理员会为你手工验证，完成这一注册步骤。对了，我的信箱可不能忘记哦——linxiao@popsoft.com.cn。

对于单机游戏收费方式的新想法

■软粉 TopCoder_wfz

随着全程联网这种新的加密方式被越来越多的应用，以往单机游戏上市必被破解的情况有了很大改善。该技术使单机游戏有了接近网游的防破解能力。《明星志愿3甜蜜乐章》和“幻4外传”至今未破解。《云之遥》和以后的“仙5”及《古剑奇谭》应该会继续如此。

但是我发现如今的单机厂商的收费方式和理念还停留在几年前。个人认为69元正版客户端的收费模式已经不能适应如今的市场了。以前的经验证明69元的价格是正版单机的黄金价位，是利润和销量的平衡点。但这仅限于游戏必被破解，如今破解现象很大的缓解了，可单机游戏销量未见增长。如今利润和销量的平衡点已经应该下降了，具体是多少我不清楚，这需要市场调查，我猜测是19元~29元，反正肯定不再是69元。

如今单机游戏不再是和盗版竞争，而是应该和网游竞争。现在网游要么免费，即使收费也有长时间的试玩。你一个单机二话不说上来就先收69元，普通玩家怎么可能买账？合理的方式是先免费试玩，等剧情到很煽情时（流程的2/3左右）收费19元，最好采用短信激活等方式可避免利润被零售商占有。收费界面记得像“仙剑4”一样大吐苦水，诉说环境艰辛，请求玩家支持。玩家缴费后可继续游戏。同时可以额外收费开通一些有诚意的支线任务，5元一个。整个游戏以短信网上收费为主，传统客户端只保留豪华版即可。

总之目前情况下再沿用以前的收费方式肯定不行。现在的主要矛盾不再是正版和盗版的矛盾，而是单机和网游的矛盾。各位有什么更好的建议欢迎提出。



软粉 Cecil

全程联网能杜绝盗版之类好处云云。，该玩网游的还是会玩网游，玩单机的依然会玩单机，单机党网游党价值观不同，随它去吧。

说说我自己的情况吧，作为一个有着单机情结的玩家，全程联网让我很痛恨，我有能力入手正版，也就几十块，比起一个手办便宜多了。我始终认为，需要联网玩那就不是单机了，也许我很固执，游戏不是给我一个人玩的，厂商要吃饭我明白，但是世界上有些事情就是放不下，人生就是纠结啊。

软粉 MerlinPinkstaff

嗯，你说得我都心动了……

林晓：4月上“大软”的“网络时代”栏目特别为愚人节制作了一个小专题《流言、谎言和网络——你被愚弄了吗？》，专题写得有趣，读者看得也认真。这不，就有读者来信探讨文中内容，我请作者来一一答复。欢迎大家都有这样的“执着”劲儿，那这篇文章的作用也就达到了——本来嘛，这篇文章就是提倡大家凡事要多动脑子，切不可人云亦云，轻信网络之言。

读者来信

《大众软件》4月上第27页中间“猜猜看，是真是假”部分有这样一句话“《新唐书》的编纂年代，是程朱理学盛行的宋朝”一句不妥。《新唐书》固然编纂于宋，但并不能证明其受理学影响，原因如下：1.《新唐书》编纂年代，理学尚处于萌芽时期。《新唐书》的编纂工作，起于1044，终于1060，历时十六年。此一时其，理学史上的北宋五子：周敦颐（1017～1073）、邵雍（1011~1077）都在鼎盛年，张载（1020~1077）在青壮年，程颢（1032～1085）、程颐（1033～1107）则刚刚成年。而后世所说的“程朱理学”多指的是程颐的思想，这时候他才是一个十多岁的孩童，而编书的欧阳修等早就已经成名数十年。而至于“程朱理学”的集大成者朱子诞生，更要等到已经是南宋时期的1130年了，而终朱子一生，程朱理学始终是非官方的思想，被官方化要等到公元十三世纪了，这时候距离蒙元灭宋已经不远了。2.北宋儒学支流繁多，是儒学史上重要的复兴时期在早期就有胡瑗、孙复、石介“宋初三先生”，而后有司马光的朔学、苏轼一家的蜀学、王安石的新学等，不过这些都不属于“理学”的范畴，而归于儒学名下。欧阳修等就属于这个“儒学复兴”过程中的伟大人物，但是不是理学家，也很少受理学家影响。3.理学一般有广义和狭义之分，广义的理学包括周敦颐的濂学、邵雍的相数学、张载–王夫之的气学、程颢–陆象山–王阳明的心学和程颐–朱子的理学。狭义的理学仅仅指程颐–朱子的理学。各家思想之间差异很大，不可一概而论。（**读者 小2**）

作者答复：谢谢这位仁兄指正。用“程朱理学盛行的宋代”一说确实不妥，应该说是“儒学复兴的宋代”。用这个说法，只是想表明当时的一种文化界的主流思想风气。事实上北宋并不是一个男女界限分明的社会，北宋市井女性仍然可以抛头露面主持外务，也不乏改嫁合离的先例，至于缠足之类的行为，在北宋类似于现代“扎脐环”一样的时髦行为。但当时言论权仍然掌握在少数执笔者手中，而史书编纂中的事例选择，也提体现出主流文化领导层人士所希望的思想导向，而并不是当时社会的实况。虽然《旧唐书》详略不当，文采混沌，但是从篇目的选择上，属于一锅端的风格，欧阳修和宋祁编纂中改动的篇目，无疑是遵循了当时“主题思想”的领导。



一句话，北宋市井妇女还是很有几分凶悍气质的，文化人看不惯，所以拿言论来压一压：你看，人家前朝女人三贞五烈，你们怎么能揍小妾打老公呢？（《鸡肋编》和《齐东野语》里都能找到一些猛女的影子）如果让那些强悍的北宋市井女人知道，唐朝其实可以因为和婆婆不合就离婚，还能分得财产，岂不要天下大乱？纵观整个唐代，大概就这么几桩被夸大的节烈事件，多半都被收进新唐书了。P

《万王之王3》有奖问答

作为中国首款图形化网络游戏《万王之王》的最新续作，获得了2009、2010两年“金翎奖”、“金凤凰奖”、“金手指奖”、CGDA“最佳游戏原画设计奖”等的《万王之王3》（官网：http://kok3.ztgame.com/），承袭并发扬了“万王”系列中缤纷魔幻的职业体系，拥有七大神之界域，39大魔幻缤纷的英雄职业，在跌宕起伏的背景故事上再现了中世纪无数次气势恢弘壮观的战争场面。

《万王之王3》等待着热爱冒险的玩家踏上坦格拉美亚大陆来体验，您将在感受游戏中跌宕起伏的史诗剧情的同时，渐渐成长为坦格拉美亚大陆的守护神。

即刻进入游戏体验《万王之王3》，玩家不但能领取到288元的公测大礼包，参与线上诸多奖励丰厚的线上活动，还将有机会赢得“欧洲魔幻之旅”。

回答以下问题，答案正确的您就有机会得到以下奖品：razer deathadder炼狱蝰蛇3G光学竞技游戏专用鼠标1个，精美周边（限量版扑克牌）50个，点卡20元30个。


razer deathadder炼狱蝰蛇3G光学竞技游戏专用鼠标

《万王之王3》限量版扑克牌



答案请E-mail到linxiao@popsoft.com.cn，或者写信寄至北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层《大众软件》编辑部收（邮编100142），来信或邮件中请注明联系方式，以便发奖。本期问答活动截至日期为2010年5月15日。

1.《万王之王3》是什么类型的游戏？
A.大型3D角色扮演 B.史诗战争作品 C.经典魔幻网游 D.以上都对

2.《万王之王3》官方网站是什么？
A.www.kok2.cn B.www.kok3.cn
C.http://kok3.ztgame.com/ D.http://zt.ztgame.com/

3.《万王之王3》拥有魔幻缤纷的职业体系，请问游戏中共有多少职业可供选择？
A.39 B.9 C.12 D.3

4.现在进入游戏的玩家，会得到哪些优惠，哪些惊喜？
A.288元公测大礼包 B.欧洲魔幻之旅 C.奖励丰厚的线上活动 D.以上都有

热门游戏排行榜

截止日期2010年04月15日

单机榜








排名	游戏名称	制作公司	上市日期	票数
1	使命召唤——现代战争2	Infinity Ward	2009	2283
2	求生之路2	Valve Software	2009	2269
3	魔兽争霸Ⅲ——冰封王座	BLIZZARD	2003	2239
4	实况足球2010	KONAMI	2009	2220
5	龙世纪——起源	Bioware	2009	2214
6	无主之地	Gearbox Software	2009	2211
7	生化危机5	CAPCOM	2009	2201
8	侠盗猎车手4	Rockstar North	2008	2190
9	火炬之光	Runic Games	2009	2140
10	骑马与砍杀——战团	Paradox Interactive	2010	2112

网游榜











排名	游戏名称	制作公司	运营公司	上市日期	票数
1	魔兽世界	BLIZZARD	网易	2005	2210
2	梦幻西游	网易	网易	2003	2191
3	剑侠情缘网络版叁	西山居	金山游戏	2009	2170
4	穿越火线	SmileGate	腾讯	2008	2156
5	地下城与勇士	NEOPLE	腾讯	2008	2132
6	天龙八部	搜狐畅游	搜狐畅游	2007	2105
7	跑跑卡丁车	Nexon	世纪天成	2006	2089
8	名将三国	第九城市	第九城市	2010	2015
9	梦幻诛仙	完美时空	完美时空	2010	2003
10	永恒之塔	NCsoft	盛大	2009	1994

小白： 最近玩了两款游戏，一个是《正当防卫2》，另一个是《骑马与砍杀——战团》。它们的前作我也玩过，非常喜欢，原因主要是其风格都属豪放派，一个是不停地开枪，另一个是不停地砍（这类游戏真应该多些……）。

虽然我个人感觉《正当防卫2》的难度增加了，对于我这种游戏智商不高的人有些困难，但扮演超级英雄的乐趣是永远不会减少的。《骑马与砍杀——战团》手感依旧很好，很值得一玩，不要看它的画面没什么出众之处，一旦你真正玩过1小时，就一定会喜欢上。反观不久前的《地铁2033》，硬件要求高得吓人，编辑里拥有最强配置的某发男这次终于感受到了什么是“丢帧”。对于这种游戏，我认为不如看看视频算了，如果专门花高价攒台电脑玩它们真的很亏本！

真正爱玩游戏的人不会只玩PC游戏，最理想的状态是“全机种制霸”。就像领主同学，Wii、Xbox360、PC、PSP……全都集齐了，不过他唯独没有PS3。编辑部里拥有“神机三代”的只有小明，难道真就像网上说的那样，只有买PS3的人才是真正的玩家？不仅我不同意，相信很多朋友也不同意吧。其实我们玩游戏只是为了开心，不管是买美国人的游戏机或是买日本人的，只要游戏带来的快乐足够多就好，所以请尽量不要把自己划分为某某主机或某某显卡的“粉丝”，这有悖于游戏存在的初衷。另外，尊重版权的人们永远是值得我们尊敬的，因为如果没有他们，也就没有各种“下载党”和“伸手党”了。P


玩《正当防卫2》让我找到了当蜘蛛侠的感觉！


不要被《骑马与砍杀——战团》的画面骗了，其实它非常好玩

大众软件

2010年 再创辉煌

1、2010年《大众软件》依然为旬刊，内容将更加丰富，报道更加全面。

2、《大众软件》旬刊，每月分为上、中、下三期，1、8、16日出版。

订阅《大众软件》上、下旬杂志全年168元，半年84元。

中旬杂志全年120元，半年60元。

订阅方法：到当地邮局汇款

收款人：大众软件

收款人地址：北京市海淀区亮甲店130号 恩济大厦511室

邮编：100142

汇款金额：XXX元

汇款单附言注清楚订阅杂志的数量、起止月份以及联系电话



接受来社订阅

杂志社地址：北京市海淀区西四环定慧北桥东300米路南，

亮甲店130号 恩济大厦511室

联系人：陈小姐

联系电话：010-88135604

邮寄方式：本杂志的投递方式采取平邮邮寄，平邮邮资由本社承担，需要读者提供安全有效的投递地址。如果读者选择挂号方式邮寄，挂号费由订户自行承担，单本3元/期，此费用为邮局规定并向邮寄方收取，上、下旬杂志全年挂号费72元，半年36元，中旬杂志全年挂号费36元，半年18元。请随订阅款一并寄至大众软件杂志社。



一等奖：神兽1只，价值3000元
二等奖：坐骑2只，价值1500元
三等奖：生肖兽3只，价值1000元
四等奖：VIP卡100张，价值40元
买即送：价值10元新手卡
奖品以实物为准，最终解释权归《大众软件》所有

全国各地书报亭有售！
零售价：28.8元

发行代理：北京情文图书有限公司
邮购地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263号
电　话：（010）65934375　65025164
传真：（010）65934375
邮编：100026
邮购联系人：郭雪梅

邮发代号：82-726
本期特惠价：￥7.00元
定价：￥10.00元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN